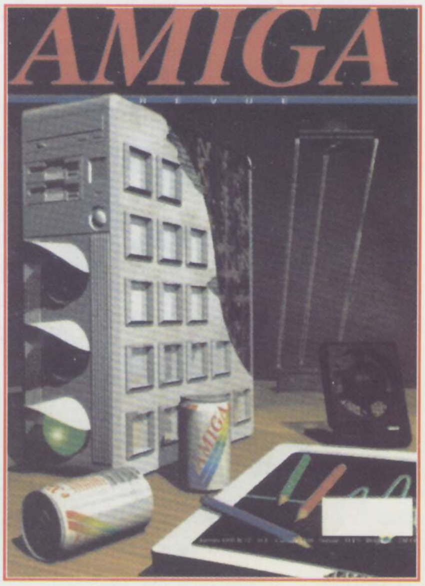
# AMIGA

REVUE




L 9693 - 72 - 35,00 F-
ISSN 1151-5155
Ja[illegible] N°72 - 35 F. - Canada : $10 - Suisse : 11 FS - Belgique : 230 FB

**Amiga Revue N°72**
**Janvier 1995**
**23, rue du Fbg Poissonnière**
**75009 Paris**
**Tél : (1) 42 46 52 13**
**Fax : (1) 42 46 54 24**

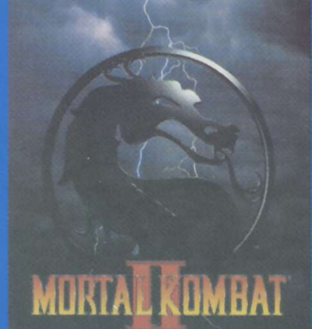



Le dessin de couverture a été réalisé sur Amiga parJean-Jacques Teyan .

***AMIGAMES*** **N°7**

Cahier détachable réalisé sous la direction de Sébastien Lubrano

LE JEU DU MOIS : MORTAL KOMBAT II



# AMIGA FOR EVER

par Antoine Occhipinti

■ Voici qu'elle arrive enfin, cette ***Heure de Vérité***, non pas celle de **Henri de Virieux** sur **France 2**, mais celle qui va décider du sort de nos machines !...
La fin de l'année aura été fertile en rebondissements et je ne suis pas peu fier de pouvoir vous proposer notre modeste contribution au feuilleton "*Commodore, ton univers impitoyable*" avec le texte intégral de la conférence donnée par **Alex Amor**, Directeur de *CEI*, sur le réseau *IRC* à notre confrère **Jason Compton**, Directeur du magazine virtuel **Amiga Report** et une mini interview (exclusive ?) de **David Pleasance**, Directeur, comme chacun le sait, de **Amiga International**.
En prime, je vous livre les toutes dernières informations (nous sommes le mercredi 4 Janvier 1995 et il est 8 h 55 du matin) qui me sont parvenues de "*sources généralement bien informées*", comme on dit : **Alex Amor** et **David Pleasance** auraient finalement trouvé un terrain d'entente, le premier s'occupant du Marché américain, le second du Marché européen. La signature devrait intervenir le 6 Janvier. Je laisse donc le soin à mes estimés confrères paraissant en fin de mois de vous confirmer ceci.
Des discussions sont également en cours d'une part avec **Hewlett Packard** en vue de l'intégration de leur processeur *RISC* sur la nouvelle gamme **Amiga** et, d'autre part, avec le consortium **IBM-Apple** pour leur *Power PC*...
(Pour de plus amples informations à ce sujet, je vous renvoie aux pages de notre excellent confrère **Amiga News** où **Chris Ludwig** et **Dave Haynie** exposent leur vision du futur **Amiga**...)
Cerise sur le gâteau, **Microsoft** (himself !), proposerait (enfin !) l'adaptation de son ***Windows NT*** sur la prochaine plate-forme **Amiga** qui, du coup, serait alors compatible *Amigados* ET *Power PC* !
En ce qui concerne le Marché français, depuis les déboires financiers d'**Innelec**, l'intervenant le plus crédible pour assurer la promotion et la distribution de la marque semble bien être **CIS** (et ceci bien que **Franck Lafage** s'en défende, jurant ses grands dieux qu'il n'est pas intéressé, le vilain petit canailloux !).
Je vous avouerai que nous avons proposé, nous aussi, notre candidature à **David Pleasance** : après tout, nous avons quand même 2 magazines (dont un dédié **Amiga**, s'pas !) et une émission de télé, non ? Peut-être qu'une alliance...
En tout cas, je ne vous cache pas que, si toutes ces informations se confirment, bien sûr, nous allons très vite sortir du gouffre !
Autres signes avant-coureurs, je suis amené, pour les besoins de **Micro Kids Multimédia**, notre autre titre, à rencontrer les dirigeants des plus grosses sociétés d'édition de jeux vidéo (**Acclaim**, **Ocean**, **Electronic Arts**, **Silmarils**, etc...) : la tendance est nettement à la reprise du développement sur **Amiga**...
Encore un tout petit peu de patience, chères lectrices et chers lecteurs : dans tous les cas de figure, nous tenons en effet "*le bon bout*" et votre abnégation face à l'adversité, votre fidélité inébranlable à notre chère machine, bref, votre enthousiasme, seront très largement récompensés, soyez-en sûrs !

■ En ce qui concerne **Return Editions** : Comme vous le savez sans doute, nous avions conçu, il y quelques mois, le projet d'éditer des livres didactiques pour les possesseurs d'**Amiga** désireux de mieux exploiter les capacités de leur machine. Avec l'ami **Stephan Schreiber**, alors encore *Rédacteur en Chef* d'**Amiga Revue**, nous avions donc lancé les bases de **Return Editions** (nommée ainsi en hommage à **Shift Editions** qui publia, jadis, le magazine-culte **Hebdogiciel** et auquel, il faut le rappeler, collabora **Stephan**).
Les aléas de la vie ont fait que cette création a finalement avorté et que c'est à présent **AmRev**, société éditrice d'**Amiga Revue**, qui a repris le flambeau.
Au moment où j'écris ces lignes, les deux ouvrages annoncés ne sont, hélas, toujours pas disponibles...
Alors, vous allez en déduire que, décidément, nous sommes des gros nazes, qu'une fois de plus, nous sommes dans les choux, question timing...
Objection, votre honneur !
Le retard est dû au perfectionnisme de nos deux auteurs en herbe qui ont carrément mal évalué le temps nécessaire à la réalisation d'ouvrages aussi ambitieux que les leurs.
Bien évidemment, puisque nous ne sommes pas des escrocs, nous nous sommes bien gardés d'encaisser les chèques que, nombreux, vous nous avez fait parvenir : ils ne le seront que lorsque nous vous enverrons vos commandes. Je pense sincèrement que tout devrait rentrer dans l'ordre début février au plus tard... Bonus : ces livres comprendront (sans supplément de prix !) plusieurs disquettes. Messages personnels : **Stephan**, **Olivier** ! Arrêtez de peaufiner, sinon, ça ne sortira jamais, vous savez, les gars...

■ Toujours à propos de nos retards, nos lecteurs attentifs auront sans doute remarqué la fonte pour le moins curieuse utilisée pour le titre Amigames, dans notre dernier numéro.
Ceci est l'exemple type qui nous a contraints à abandonner *Pro Page* pour la réalisation d'**Amiga Revue**.
En effet, lors des opérations de conversion/séparation, dernière manip avant l'étape de la photogravure, des bogues induisent des invertions de couleurs (on ne s'en rend compte qu'à l'imprimerie !), des erreurs de fontes (celle-ci en l'occurence !) et toutes ces sortes de choses...
On peut, bien sûr, refaire les films de photogravure, mais, d'une part, ça commence à coûter chaud, et, d'autre part, ça pose aussi des problèmes de timing chez l'imprimeur qui, et on le comprend, n'a pas que nous comme clients !
Un (ou plusieurs films !) à refaire et ça nous décale de plusieurs jours (dans les meilleurs des cas !), voire une semaine, vous voyez d'ici les conséquences !
Par exemple, si j'avais dû faire refaire le film de la couverture d'**Amigames**, le magazine serait paru avec plus d'une semaine de retard...
Sachez, amis lecteurs, que TOUS les mois, depuis le N°66, nous avons connu ces types de problèmes, j'en passe et des meilleurs...
Le **Mac**, reconnaissons-le possède des programmes (**Photoshop** et **Quark X-Press**) qui résolvent ceci et, dans l'attente d'un soft de *PAO* digne de ce nom sur notre machine, nous n'avons vraiment pas d'autre solution, si nous tenons, par courtoisie envers vous, à être fidèles à notre rendez-vous mensuel !

■ A partir du prochain numéro, **Amigames**, sera réalisé par une nouvelle équipe de rédacteurs car **Sébastien Lubrano** nous quitte pour vivre ailleurs de nouvelles aventures.
Bienvenue donc à : **Tristan Dauly**, **Raphaël Pudlowski-Zielinski** (ne vous inquiétez pas : ça se prononce comme ça s'écrit !), **Olivier Pullinx** et **Frédéric Rose**, tous redoutables joueurs et *amigafans* inconditionnels. Ils testeront pour vous les meilleurs jeux qui, n'en doutons pas, vont affluer à nouveau, iront vous chercher, même au péril de leur vie (ah oui ?!), les toutes dernières news du Marché, dévoileront les soluces et autres astuces dont vous êtes si gourmands, tout ceci sous le regard bienveillant de **Olivier Noyelle** (notre consultant technique) et **Bertrand Triplet**, à qui nous devons ce mois-ci le test du disque opto-numérique. ◆

## ON S'AMUSE COMME ON PEUT

IBM souhaitant positionner son système OS/2 comme un système d'exploitation «créatif», organise en France et dans plusieurs pays d'Europe un concours de création organisé en 5 catégories : graphisme, programmation, multimédia (kesako ? tout simplement le mélange de sons et d'images !), essai littéraire, et slogan publicitaire. A quelques détails près, ne dirait-on pas une de nos bonnes vieilles démos parties ?

## EN HAUSSE

Selon le magazine. net qui estimait le mois dernier la population des «cybersurfers» à environ 16 millions d'individus, ce chiffre monte ce mois-ci à 18 millions.. net a également évalué qu'en 2003, tout le monde «sur la planète» sera connecté. Aura-t-on trouvé le vaccin contre l'utopisme ?

## A LA TROIS, A LA DEUX, ALADDIN...

Une nouvelle attraction vient d'être présentée au centre Epcot (Florine) par Walt Disney. Il s'agit de la (re) création virtuelle de la ville du film Aladdin, Agraba, avec la possibilité, évidemment, d'interagir avec certains des personnages ! La qualité des images est telle (bien qu'elles soient calculées en temps réel !) qu'on se croit réellement DANS film. Fun, non ?

## RAMSES BOUGE ENCORE !

Eric Delord ayant renoncé, comme il l'a annoncé à Anne Sinclair l'autre dimanche, Ramses s'est doté d'un nouveau SysOp : Philippe Brand. Par voie de conséquence, le nouveau numéro d'appel de ce BBS dédié Amiga est le : (1) 53.79.11.19.
Ramses diffuse les conférences des réseaux FidoNet et AmigaNet et assure le miroir pour Linux et NetBSD. Le nouveau SysOp assure également le portage du GNU sur Amiga ce que, assure-t-il, les utilisateurs GNU apprécieront...
Gnu aussi !.

## STORM DEMENAGE

Storm Média Productions, distributeur en France des excellents produits Blue Ribbon (Bars & Pipes, Super Jam, Triple Play +, One Stop Music Shop...) et Sunrize (AD1012 et AD516) s'installe dans de nouveaux locaux : 15, rue Clavel, 75019 Paris. Tél : 42.06.79.79.
Voici une nouvelle qui comblera les musicos Midi et les fanas du son sur Amiga !

## DU CAVIAR MON CANARD ?

**Western Digital annonce une nouvelle gamme de disques durs Caviar hautes performances et économiques. Ces nouveaux disques Enhanced IDE 3,5 pouces font appel «à un mécanisme de positionnement hybride propriétaire formé de matériaux composites pour limiter le coût d'ensemble et réduire l'inertie afin d'améliorer les performances de recherche». Bien sûr. Différentes capacités sont d'ores et déjà disponibles : de 270 Mo à 1,2 Go, le tout avec un temps d'accès de 10 millisecondes et une durée de vie moyenne de 300 000 heures (soit un peu plus de 34 années !).**

## SOMEWARE DANS LA CHEMINEE

Souffle le vent, gronde la tempête, tombe la neige, SomeWare continue de soutenir l'Amiga et annonce plusieurs nouveautés et promotions pour Noël. Dans la famille des nouveautés, je voudrais :

**- Praxitel 1.5 :** nouvelle version du logiciel de communication et d'émulation minitel 2, Praxitel 1.5 propose, entre autres, le support ARexx et un mode «apprentissage».

**- USR Sporster :** sous ce nom de voiture de course se cache un modem à hauts débits (V32, V32 bis, V42, V42 bis), capable de réaliser des opérations de télécopie et accepte le mode V23 pour le vidéotex. Agréé par France Télécom, le modem USR Sporster est livré avec câbles et scripts de configuration Praxitel et permettra l'accès à Warehouse (voir plus loin).

**- Sherlock :** désassembleur «intelligent» compatible 68000, 68020, 68030 et 68040. En fin limier qu'il est, il est capable de suivre les appels aux fonctions des bibliothèques et de les remplacer par des étiquettes.

**- OnTheBall 1.24 :** l'agenda électronique est désormais proposé sous forme de Commodity et dispose de nouvelles fonctions telle la localisation des étiquettes, de nouvelles hotkeys et la programmation de fonctions.

**- HyperCache 2.0 :** cet «accélérateur» d'accès disques offre de hautes performances, une interface utilisateur graphique (enfin !) ainsi que de nombreux utilitaires complémentaires.

**- Lecteur CDROM CDU 55s :** disponible en version interne à 1590 F et en externe à 1990 F, ce lecteur CD-ROM est double-vitesse, multi sessions, possède un temps d'accès de 220 ms et est compatible CD Audio, CD Photo et CDXA.

**- Dice JR :** version allégée de Dice Pro, Dice JR est vendu à un petit prix avec une documentation en Français mais sans le débogueur symbolique DD et l'interface graphique VMake. Une mise à jour est toutefois possible.

Someware propose également des cartes accélératrices de marque DKB (modèles 1202 à 1240) peuplées de 0 à 8 Mo et dont les prix vont de 990 F à 4190 F.

Quant à Warehouse, il s'agit du serveur UUCP gratuit de SomeWare réservé uniquement à sa clientèle. Il proposera des conférences sur les produits SomeWare, un support technique, un service téléchargement ainsi qu'un accès à l'e-mail et à Usenet. Sympa le père Noël cette année.

Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 ANOR. Tél. : 27 59 62 57. Fax : 27 59 52 06.

# AMIE LE PRO.

*10 ans d'expérience*


11 Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél.:(1) 43 57 48 20
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30 / 13h30 - 19h00


| GARANTIE | CREDIT | CADEAU |
|---|---|---|
| 1 AN | 4 MOIS | 2 JEUX |
| Pièces et mains d'œuvres | Gratuit après acceptation du dossier | Pour tout achat d'un ordinateur |

## LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

## PERIPHERIQUES

### EXTENSIONS

| AMIGA 500 | |
|---|---|
| 512 Ko sans horloge | 220 |
| 512 Ko avec horloge | 270 |
| 1 Mo s'accouple avec 512 K | 490 |
| **AMIGA 500 +** | |
| 1 Mo sans horloge | 400 |
| **AMIGA 600** | |
| 1 Mo sans horloge | 400 |
| 1 Mo avec horloge | 480 |
| **AMIGA 1200** | |
| PC 1208 | voir ci-dessous |

### DISQUES DURS

| AMIGA 500 OU 500 + | |
|---|---|
| Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo + change kickstart | |
| Boîtier seul | 990 |
| 170 Mo + 0 ko Ram | 2290 |
| 210 Mo + 0 ko Ram | 2490 |
| 340 Mo + 0 Ko Ram | 2690 |
| **AMIGA 4000** | |
| 210 Mo 3"1/2 IDE | 1390 |
| 340 Mo 3"1/2 IDE | 1590 |
| **AMIGA 1200** | |
| Interne 2"1/2 | voir ci-dessous |
| Interne 3" 1/2 | voir ci-dessous |
| Externe 3" 1/2 | voir ci-dessous |

### EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

| 0 Mo | 1 Mo | 2 Mo | 4 Mo |
|---|---|---|---|
| 590 F | 1190 F | 1490 F | 1690 F |

### DISQUE DUR INTERNE

MONTAGE GRATUIT — Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

| 60 Mo | 80 Mo | 120 Mo | 170 Mo |
|---|---|---|---|
| 1090 F | 1390 F | 1790 F | 1990 F |

### DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2 connecté sur port PCMCIA.

| 210 Mo | 250 Mo | 340 Mo | 420 Mo |
|---|---|---|---|
| 1890 F | 1990 F | 2190 F | 2490 F |

### DISQUE DUR INTERNE

MONTAGE GRATUIT — Disque dur 3" 1/2 pour A 1200 - Livré avec câble et notice.

| 245 Mo | 340 Mo | 420 Mo | 525 Mo |
|---|---|---|---|
| 1590 F | 1790 F | 1990 F | 2290 F |

### DIVERS

| Article | Prix |
|---|---|
| Souris mécanique 300 dpi | 120 |
| Souris mécanique 400 dpi | 160 |
| Souris optique | 320 |
| Trackball | 390 |
| Crayon-Souris | 300 |
| Multistart 500 + | 280 |
| Multistart 600 | 320 |
| Commutateur Souris/Joy | 200 |
| Alimentation A 500/ 600 / 1200 | 390 |

### CABLES

| Article | Prix |
|---|---|
| Câble Péritel | 100 |
| Câble Midi | 80 |
| Câble Nul Modem | 100 |
| Câble Minitel | 100 |
| Câble disque dur 2" 1/2 - 2"1/2 | 100 |
| Câble disque dur 2" 1/2 - 3"1/2 | 100 |
| Prolongateur Joy | 100 |
| Cable Imprimante | 100 |
| Adaptateur Multisync | 150 |

### LECTEURS

| Article | Prix |
|---|---|
| Ext. A 500/600/1200 | 470 |
| Externe HD pour a 1200 1,76 Mo | NC |
| Interne A 500 | 480 |
| Interne A 2000 | 560 |
| Interne A 4000 | NC |

### SON

| Article | Prix |
|---|---|
| Digital Sound Studio Plus | 690 |
| Home Music Kit | 240 |
| Interface Midi | 200 |
| Megamix Master | 350 |

### MONITEURS

| Article | Prix |
|---|---|
| 1085S | 1290 |
| Multiscan | 2890 |
| SVGA 14" | 1690 |

### GRAPHIQUE

| Article | Prix |
|---|---|
| Scanner 64 T Gris | 990 |
| Scanner 256 T Gris | 1590 |
| Scanner Couleur | 2490 |

### IMPRIMANTES

| Article | Prix |
|---|---|
| CANON BJ 10 SX | 1290 |
| CANON BJ 200 | 1890 |
| CANON BJC 600 | 3890 |
| H.P Deskjet 520 | 1990 |
| H.P Deskjet 560 C | 3990 |
| Fournies avec cable et driver | |

### DIGITALISEUR

| Article | Prix |
|---|---|
| VIDI 12 | 790 |
| VIDI 12 RT | 1590 |
| VIDI 24 RT | 2190 |
| DCTV | 1990 |
| VLAB | 3490 |
| Fourni avec alimentation | |

### VIDEO

| Article | Prix |
|---|---|
| GENLOCK G Lock | 2490 |
| GENLOCK PA2 | 3200 |
| GENLOCK CIRIUS | 6700 |

### NOUVEAU

| Article | Prix |
|---|---|
| OVERDRIVE CD | 1990 |
| CONVERTISSEUR SX1 | 1790 |

### MODEM

| Article | Prix |
|---|---|
| Sporter 14400 Bd | NC |
| Supra Fax V32 | 2790 |

### CARTE ACCELERATRICE

| Article | Prix |
|---|---|
| MTEC 68030/ 28 MHz 0 Mo | 1590 |
| A 1230 TURBO 2 4 Mo | 3990 |

## DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

## AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

**2490 F**

Avec pack DYNAMITE 2690 F

| | |
|---|---|
| 60 Mo | 3590 F |
| 80 Mo | 3890 F |
| 120 Mo | 4190 F |

**Disponible**

## AMIGA 4030 et 4040



4030 Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

4040 Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

| Disque dur |
|---|
| 120 Mo |
| 210 Mo |
| 340 Mo |

**Prix et disponibilité nous consulter**

## PROMOTIONS

### PACK DYNAMITE

DE LUXE PAINT AGA - DIGITA PRINT ~~1290 F~~ 290 F
DIGITA WORD WORTH - DENNIS - OSCAR

### PACK PHOTO

VIDI 12 RT + CINEMORPH ~~2180 F~~ 1790 F
VIDI 24 RT + CINEMORPH ~~2580 F~~ 2190 F

### PACK MUSIQUE

HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI ~~440 F~~ 290 F
DSS 3.0 + INTERFACE MIDI ~~890 F~~ 750 F

### PACK OVERDRIVE CD

LECTEUR CD ROM + 3 CD DP ~~2887 F~~ 2290 F

CENTRE AMIGA DIRECT
CENTRE PREFERENCE AMIGA
POINT DE VENTE CUDA

### REPRISES

**NOUS RACHETONS AU COMPTANT**

| | |
|---|---|
| Vos ordinateurs | AMIGA 500 / 600 / 2000 / 1200 / 4000 |
| Vos périphériques | Moniteur - Disque dur - Imprimantes |
| Vos logiciels | Jeux - Utilitaires - languages |
| Vos livres | |

### OCCASIONS

| Article | Prix | Article | Prix |
|---|---|---|---|
| AMIGA 500 | 700 F | Moniteur 1083S | 800 F |
| AMIGA 600 | 700 F | Moniteur 1085S | 800 F |
| AMIGA 500+ | 800 F | Moniteur SVGA | 1000 F |
| AMIGA 2000 | 1500 F | Imprimante à partir de | 400 F |
| AMIGA 1200 | 1800 F | Disque dur A500 | NC |
| AMIGA CD 32 | 900 F | Lecteur Externe | 200 F |

## LOGICIELS

### GRAPHIQUES

| Article | Prix |
|---|---|
| BRILLANCE | 890 |
| REAL 3D CLASSIC | 990 |
| REAL 3D PRO | 3590 |
| CALIGARY 24 | 990 |
| SCENARY ANIMATOR | 690 |
| IMAGE FX | 1690 |

### VIDEO

| Article | Prix |
|---|---|
| SCALLA MM 300 | 2990 |
| SCALLA MM 211 | 1470 |
| SCALLA VT 100 | 390 |
| VIDEO DIRECTOR | 1390 |
| BROADCAST TITLER | 690 |
| CINE MORPH | 890 |

### BUREAUTIQUE

| Article | Prix |
|---|---|
| PAGE SETTER | 250 |
| FINAL COPY | 490 |
| PRO WRITE 3.3 | 490 |
| PRO CALL | 1490 |

### MUSIQUE

| Article | Prix |
|---|---|
| BARS et PIRES JUNIORS | 990 |
| BARS et PIRES PRO | 2490 |
| De luxe Music Const. | 1090 |
| Super JAM | 790 |

### DOMAINE PUBLIC

**GRAND CHOIX DE DISK ET CD**
**JEUX - DEMOS - UTILITAIRES - EROTIQUES**

### DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

| | Par 10 | Par 50 | Par 100 | Par 500 |
|---|---|---|---|---|
| 3"1/2 DF DD | 2,80 F | 2,70 F | 2,50 F | 2,30 F |
| 3"1/2 DF HD | 2,90 F | 2,80 F | 2,60 F | 2,40 F |

### SERVICE REPARATION

**Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...**
**Délais Maximum 10 Jours**
**Devis gratuit ou Forfait**
**Réparation garantie 3 mois**

### COMMANDEZ

- Par téléphone au 43 57 48 20
- Par Fax au 43 57 10 01
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

**A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS**

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TEL :
MON ORDINATEUR :
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

| DESIGNATION | QUANT. | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|---|
| | | | |
| Participation aux FRAIS D'ENVOI * | | | |

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue Date d'expiration
☐ Carte club AMIE
Date : Signature

# FRANCE FESTIVAL DISTRIBUE !

Utilisateurs A600 et A1200, réjouissez-vous : FFD a négocié pour vous l'importation en France de la carte Aura qui, via le port PCMCIA (vous voyez qu'il sert enfin à quelque chose de sérieux !), vous apporte enfin la qualité audio CD. Les caractéristiques de cette carte sont les suivantes : Echantillonnage stéréo 16 Bits jusqu'à 60 kHz, direct-to-disk, 60 effets temps réel (Echo, phasing, métallisation, réverb, etc...). Le prix de ce petit bijou est de 1 240 Frs TTC (manuel en français). Houngah !
D'autre part, si vous travaillez sous GoldEd et que vous avez une orthographe chancelante, vous pouvez à nouveau respirer : FFD vous propose une adaptation pour cet éditeur du célèbre correcteur orthographique Ortho. Ouffe !
Pour finir, l'ami Serge vous a déniché PCTask V. 3.0 qui vous permet de travailler sous Windows en multitâche depuis votre fenêtre Workbench !
Vous pouvez, si le coeur vous en dit, jouer sur 2 jeux PC simultanément (Tonton : Bonjour les yeux !). Le plus fou, c'est que PCTask ne nécessite aucune modification matérielle de votre machine et vous permet d'utiliser vos périphériques habituels : disques durs, imprimantes, lecteurs CD, etc...). Prix : 900 Frs TTC (logiciel et manuel en français, comme il se doit). Une upgrade est possible directement auprès de FFD.

France Festival Distribution, 3, rue Anatole France 13220 Châteauneuf-les-Martigues

# BLITZ BASIC ! A TES SOUHAITS

Le Blitz Basic commence à suivre à peu près la même évolution qu'Amos puisque désormais il existe un éditeur d'objets appelé BobEd qui permet de se passer définitivement du Shapesmaker du Blitz Basic. Il supportera la haute résolution et les 256 couleurs, les brosses animées, les captures d'objets etc. Bientôt diponible en France.

# SCALA MM400

Les Norvégiens (et les p'tits Français de Pessac !) offrent un nouveau Scala Multimédia à l'Amiga pour Noël : Scala MM400. Les techniciens de Scala ont une nouvelle fois optimisé leurs routines de lissage et de redimentionnement ce qui vous permettra, par exemple, d'obtenir, grâce à ScalaType, des modifications temps réel de caractères sans nuire à la qualité de leurs contours.
En outre, vous aurez dorénavant accès à un mode Super High Res, les shufflers (représentations d'éléments - pages, images, symboles - par vignettes) sont désormais en couleurs, les sauvegardes se font en IFF et le programme est capable de lire des fichiers aux formts : GIF, PCX, BMP, TIFF, FLC, LBM, YUVN, Photo CD, et Data Types...
En outre, CIS propose le Module EX CD32 - CD Audio et MPEG qui, comme son nom le laisse entendre, vous permettra de piloter les fonction CD Audio et Vidéo MPEG des Amiga CD32 pour les intégrer dans vos présentations, via des scripts Scala (version «interne» only !).
Pour couronner le tout, Scala a développé la MD100 qui est une carte de décompression MPEG pilotable via le MM400. Cette carte fonctionne sur A2000, 3000 et 4000 et autorise non seulement la lecture de fichiers à la norme MPEG-1, mais surtout leur restitution aux formats PAL, Y/C ou RVB !
Si vous êtes intéressé par cette carte magique, contactez directement le service commercial de CIS au : (16) 57.89.11.40.

CIS : 14, avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac

# LE TWB-KLUB

**organise le 28 Janvier 1995 de 14h à 19h une «Journée Informatique Pour Tous» qui aura lieu au LCR Verhaeren à Villeneuve d'Asq (entrée 10 Frs.). Thèmes classiques sur Amiga, PC et Atari... Plusieurs concours auront lieu et nous offrons pour notre part un abonnement d'un an à Amiga Revue et d'un an aussi à Micro Kid's Multimédia. Bonne année à tous !**
**Contacter Sébastien Wachter au :**
**(16) 20.91.02.17.**

## AMIGA FLASH N°3 EST PARU !

Ce Disk-Mag est l'oeuvre du groupe Ukonx et vous propose des cours de programmationen Amos, assembleur, des tests de jeux ainsi que des articles divers et tout cela est, notez-le, entièrement en français !
Intéressés ? Envoyez deux disquettes DD formatées et une enveloppe timbrée auto adressée à : Empire-Ukonx, Bastien Stéphane, 4, rue de la Bûchette, 63960 Veyre-Monton

## ET UN BATEAU PIRATE COULÉ, UN !

Sur plainte de Nintendo France et après plus de 2 ans d'une minutieuse enquête, la Brigade de Recherche de Gendarmerie de Paris, en collaboration avec plusieurs instances de police internationales, sous la direction et le contrôle des autorités judiciaires françaises et, en particulier, des magistrats instructeurs près du Tribunal de Grande Instance de Paris, a démantelé sur le territoire français :

- Des réseaux de commercialisation de copieurs mis spécialement au point par des sociétés pirates d'Asie du Sud-Est et vendus à des prix très élevés. Ces copieurs permettaient de réaliser la copie illicite de jeux vidéo sur de simples disquettes informatiques.
- Des réseau télématiques de distribution de ces copies pirates, commercialisées au détail par des trafiquants sans scrupule, parfois à l'insu des services télématiques concernés.
- Des réseaux de distribution de ces mêmes copies par voie de modem sur des réseaux informatiques nationaux et internationaux (les fameux BBS), à des fins de reproduction, vente, location ou échange.

Ben voyons !
Avec le démantellement de ces différents réseaux pirates, la Gendarmerie a saisi :

- des milliers de disquettes piratées
- plusieurs centaines de copieurs sur le point d'être livrés aux acheteurs
- une cinquantaine d'ordinateurs servant au téléchargement de ces copies pirates

37 personnes ont été interpellées et la plupart d'entre elles ont été mises en examen et placées sous contrôle judiciaire.
L'enquête n'est pas terminée et des Commissions rogatoires internationales ont été délivrées. Ainsi, une personne écrouée puis remise en liberté a été écrouée à nouveau aux Etats Unis, dans le cadre d'une autre affaire.
Plusieurs chefs d'accusation ont été évoqués : contrefaçon de logiciels, contrefaçon de marque, recel, complicité de production et de distribution de produits contrefaits.
Y'en a des qui vont passer l'hiver au chaud...

# ARCHOS CONTINUE LE COMBAT

**Trois nouveaux produits de la gamme Overdrive d'Archos ont vu le jour (ou ne tarderont pas à le voir !) :**

**- l'Overdrive Z qui est la version pour bus Zorro (2000/3000/4000) avec cependant un connecteur IDE pour disque IDE rapides jusqu'à 8 Go (oui, vous avez bien lu : 8 GigaOctets !) et un connecteur CD-ROM jusqu'à quadruple vitesse !**

**- l'Overdrive + qui supporte la nouvelle norme Enhanced IDE, histoire de dépasser la fatidique barrière des 528 Mo des durs IDE classiques et atteindre les 700 Mo et 1 Go. A partir de Noël, c'est d'ailleurs cette version qui, seule, sera désormais disponible.**

**- l'Overdrive Combo, pour finir, vous permet d'exploiter à la fois un dur ET un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre Amiga 600/1200 !**

**Pour finir cette année en beauté, Archos vous propose également une carte accélératrice pour A1200, la ATurbo 1228.**
**Pour 990 Frs TTC (+ 1 000 Frs TTC si vous la voulez peuplée de 4 Mo et + 700 Frs TTC si vous voulez, en plus, le co-pro !), vous allez pouvoir speeder à mort votre chère bécane ! Yeah !**

# VOUS HABITEZ DANS LE SUD-EST DE PARIS ?

**(Mmmmmmm ?) Au 25, Avenue des Gobelins, 75013 se trouve un Point Presse où vous pourrez vous procurer (KwâKwâKwâ ???) toute la Presse étrangère (Huuuuu ?) Amiga... (Aaaaahhhhh !)**

# SUPERGAMES 94

***La 4ème édition du salon international de la high-tech de loisirs s'est déroulée au parc des expositions de Paris - Porte de Versailles. Pendant cinq jours, on a pu s'apercevoir d'une chose : la pauvreté en nouveautés sur Amiga.***

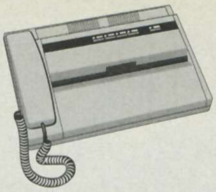
Le fait de la position actuelle de l'Amiga n'a sûrement pas arrangé les choses. Autant l'année dernière on avait pu admirer des dizaines de softs tournant sur Amiga, autant cette année on ne pouvait que regarder d'un air déçu les autres applications tournant sur PC et Macs. Mais ne soyons pas pessimistes et voyons ce qui était vraiment intéressant, toutes machines confondues. Cette année, le salon m'a paru moins surpeuplé que l'année dernière. La cuvée 93 fut infernale, des hordes de gamins (j'appelle gamin tout être humain âgé de 8 à 16 ans) couraient dans tous les sens, poussant tout le monde afin d'accéder aux consoles, pour pouvoir jouer quelques parties de jeux bidons sur NintenDrive ou MegaDo. On pourrait situer les visiteurs de cette année comme des posts-gamins, du genre *"j'adore les jeux mais je m'intéresse aussi à ce que l'on peut faire avec un ordinateur"*. Grande innovation cette année, tous les stands présentaient leur concours, permettant de gagner des ordinateurs, des jeux, des périphériques, etc. Ce que j'ai appris aussi en ressortant du salon, c'est l'utilisation intensive du mot 'multimédia' qui était remanié à toutes les sauces. A tel point que l'on pouvait entendre, au détour des stands, des conversations du style : "Ouais, j'ai acheté le nouvel ordinateur multimédia : le Pentoum." - "Putain, t'as de la chance, moi avec mon MachinTosh, j'ai pas la configuration multimédia !". Arrêtons le massacre ! Savez-vous ce qu'est réellement le multimédia ? Savez-vous que nous utilisons tous ce principe quand nous allumons nos platines CD ou nos magnétoscopes, nos consoles de jeux ou nos ordinateurs. Ce que j'ai essayé de faire comprendre aux gens au Supergames était de ne pas fixer sur ce mot et de suivre l'évolution sans se brusquer, petit à petit, en prenant en compte ses propres moyens financiers. Pour terminer sur cette petite leçon, sachez que le mot multimédia n'a aucun sens en soi, et qu'il désigne avec plus ou moins de véracité une utilisation de plusieurs médias, autrement dit sons, images numériques, vidéos et interactivité, le tout sur un seul support. Pour l'instant, le seul support qui puisse contenir tout cela est le compact-disc, mais il n'est pas exclu que d'autres supports soit aussi multimédias. Fini avec le multimédia, faisons maintenant un petit tour du côté des stands. Force est de constater l'invasion massive des produits nippons (NDMoi : ni mauvais !). Les mangas, les images et les figurines faisaient un véritable succès, attirant une foule de plus en plus jeune. Nous pouvions trouver tout ce qui se rapportait à Dragon Ball Z, du simple jeu vidéo, au dernier dessin animé inédit, en passant par les classiques mangas et autres cartes de jeu. Nous continuons un peu plus loin et nous arrivons sur le stand d'Amiga Concept. Ils présentaient des démos sur Amiga (Ah ! Enfin de l'Amiga !) et vendaient des jeux, plus ou moins récents. Il vont bientôt sortir un nouveau magazine qui se nomme CD Concept et qui traite de tout ce qui se fait sur CD-Roms, mais plutôt niveaux jeux. Une anecdote qui m'a fait littéralement exploser de rires, c'est leur dernier numéro. Il présente en exclusivité mondiale (que dis-je, interplanétaire !) une disquette 3,5 pouces compatible avec les lecteurs de CD-Roms, et contenant 12000 programmes ! De deux choses l'une : ou Amiga Concept a voulu faire paraître son numéro d'Avril avant tout le monde, ou alors ils auraient trop insisté sur le shit, cela leur occasionnant des effets secondaires incontrôlables à l'impression. Après cette mascarade, qui a au moins le mérite de m'avoir fait rire, je suis passé par le stand Microsoft, juste pour regarder. Ils lancent une nouvelle sous marque, Microsoft Home, qui est une gamme de logiciels destinée à un public plus large, dans un cadre familial. Tout cela pour faire en sorte que chaque foyer possède son propre micro-ordinateur (Sacré Bill Gates !). Par contre, j'ai complètement bloqué sur le simulateur de vol Flight Simulator 5, qui était magnifique. A mon avis, c'est le premier vrai simulateur de vol, au vrai sens du terme. Vous pouvez



# PHASE

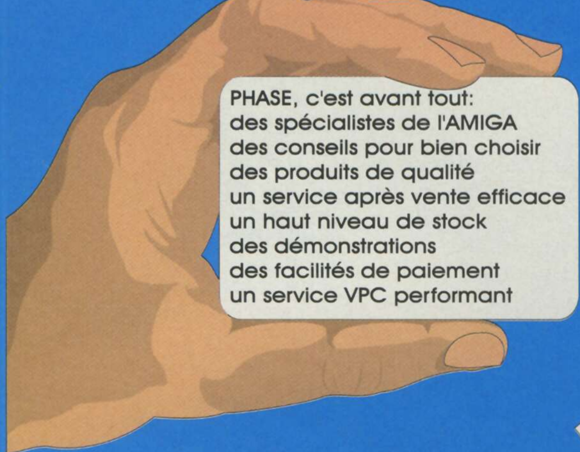


45 45 73 00



45 45 50 17

## UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER



PHASE, c'est avant tout:
des spécialistes de l'AMIGA
des conseils pour bien choisir
des produits de qualité
un service après vente efficace
un haut niveau de stock
des démonstrations
des facilités de paiement
un service VPC performant

## LE PACK VIDEO tout Amiga

**SCALA MM 211**
**avec le genlock GST 40 A Y/C**

~~3490 F~~ → 2990 F

## offres valables jusqu'au 15/01/95

Pour un achat supérieur à 1500 F
un abonnement d'un an à
AMIGA REVUE

Pour tout achat supérieur à 2000 F
un abonnement d'un an à
AMIGA REVUE
et
MICROKID'S



## PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier
(et un premier versement de 10%)

01/95

## PASSEZ LA VITESSE SUPERIEURE

CYBERSTORM
040/40Mhz
carte accélératrice A4000
68040 à 40Mhz,option SCSI2
0Ko de ram ext. 128Mo
**7490 F**

MBX 1230/33Mhz/4Mo
carte accélératrice A1200
68030 à 33Mhz,
4Mo de ram ext. 128Mo
**2700 F**

## LES CARTES ACCELERATRICES AMIGA 1200

68030 à 50Mhz
support copro
4Mo 32 bits
horloge
option SCSI
**3490 F**

68030 à 50Mhz
support copro
8Mo 32 bits
option SCSI
horloge
**4690 F**

## MUSIQUE

entièrement conçue et réalisée sur AMIGA

FASTE OCCIDENTAL de PHILIPPE LAURENT

double CD
ref. WM 852 496
TANGRAM
WMD distribution
**190 F**

## VIDI 24 RT



Le digitaliseur vidéo pour tout Amiga. Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA.

**1990 F**

et toujours... VIDI 12 790 F

## BLIZZARD 1220 AMIGA 1200

Carte accélératrice avec 68020, horloge et emplacement pour coprocesseur. L'A 1200 devient aussi rapide qu'un A4000/30.
Livrée en 4Mo (32 bits) extensible à 8Mo.

**1990 F**

## SyQuest

Lecteur externe 88Mo SCSI (lit/écrit 44 et 88) avec une cartouche. → **2990 F**



Lecteur externe 200Mo SCSI (lit/écrit 44,88 et 200) avec une cartouche. → **3990 F**

## FAX/MODEM MINITEL

14400 bauds → **1290 F**

28800 bauds → **1990 F**

## FARGO PRIMERA

thermique → **7990 F**

sublimation → **8990 F**

# PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

*du Lundi au Samedi*
*10h - 13h 14h30 - 19h30*

# B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

*du Mardi au Samedi*
*10h - 13h 14h - 19h*

## MODEM

fax/modem 14400 .................. 1390 F
fax/modem 28800
(14400 en fax) ........................ 1990 F

LE MUST DU MARCHE
**BLIZZARD A1220/4**
x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
**avec copro.33 Mhz**
horloge
**2850 F**

## A4000 : CARTES ACCELERATRICES

GVP 68040 40 Mhz + 4 Mo ext.128
option FastSCSI2 9990F
**CYBERSTORM 040/40Mhz**
**0K ext.128Mo 7490 F**
autres références nous consulter

## A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1220/4,68020/28Mhz
horloge,support 68882,4 Mo ......... 1990 F
MBX 68030/33Hz,4Mo ..................... 2700 F
MBX 68030/50Hz, 4Mo ..................... 3290 F
MBX 68030/50Hz, 8Mo ..................... 4990 F
A 1230 turbo2/40/4Mo/copro .......... 2990 F
A 1230 turbo2/50/4Mo/copro .......... 3990 F
A 1230 turbo2/50/8Mo/copro .......... 6990 F
port SCSI2 externe ........................... 990 F

## CD ROM

Super Space .................. 160 F
Ultimade Mod Collection 230 F
Clip Art Warehouse ........ 220 F
Our Solar System ........... 220 F
World Traveler 1 ............ 180 F
Super Fonts .................. 200 F
Texture City Pro 100 ...... 900 F

## DISQUES 600/1200

80 Mo ........................................ N.C.
200 Mo ..................... 1950 F
250 Mo ..................... 2500 F
340 Mo ..................... 2950 F
Livrés avec nappe et disquette.

**OVERDRIVE**
240 Mo ........................................ N.C .
340 Mo ........................... 1990 F
PROMO: 420 Mo ........... 2290 F

## CD ROM INTERNE A4000/2000

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2190 F**

## DISQUES SCSI SEULS

**290 Mo ....................................... 1990 F**
340 Mo SCSI 2 ........................... 2120 F
**540 Mo SCSI 2 ............... 2490 F**
**1Go SCSI 2 ..................... 4490 F**

## DISQUES IDE SEULS

240 Mo ......................................... 1390 F
**340 Mo ........................................ 1690 F**
420 Mo ......................................... 1890 F
520 Mo ......................................... 2290 F

**PROMOTION EXCEPTIONNELLE**
**1Go Fast SCSI2 4490 F**

## AMIGA 1200

Nous consulter pour toutes configurations

## BOOSTER VOTRE 1200

carte accélératrice 68030 à 50Mhz
horloge + 4Mo 32 bits
et option SCSI ........................ 3490 F
idem en 8Mo .......................... 4690 F
idem en 16Mo ........................ 6990 F

## LES MEMOIRES

**A500**
512 K avec horloge ........... 290 F
**A600**
1Mo avec horloge ............. 550 F
**A1200**
Carte 8Mo avec horloge .. 3000 F
**BLIZZARD** ext. 32 bits
**4Mo** avec 68020 à 28Mhz ........ **1990 F**
**A4000/DBK/MBX**
4Mo 32 bits ........................ 1250 F
2x4Mo 32 bits .................... 2400 F
8Mo ................................... 2600 F
16Mo ................................. 4900 F
4Mo (60ns) GVP ............... 1990 F

**OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2190 F**

## ECRANS

**MICROVITEC** (remplace le 1960)
supporte tous les modes .................. 2990 F
SVGA 17" 1280x1024 NE
idéal RETINA/PICASSO ....... 4490 F

AMIGA 1200
disque 200 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
6800 F

## CARTES GRAPHIQUES

**PICASSO 2Mo ........................ 2890 F**
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ... 4200 F
**SPECTRUM GVP(2Mo) ................. 3690 F**
**OPALVISION 24 BITS ........... 3990 F**
GVP VISION 24 ................. 12900 F

ECRAN 17" 1280X1024
pour toutes cartes 24 bits
**4490 F**

**ART DEPARTMENT PRO**
**LE logiciel INDISPENSABLE pour l'image dans sa version 2.5. 1490 F**

## CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ........ 1490 F
**Z3 Fastlanejusqu'à 10Mo/s. .. 2990 F**

## SCANNERS

Scanner à main N&B ......... 990 F
**Epson A4 GT 6500(vf)**
**livré avec driver ASDG . 7250 F**
Epson A4 GT 8000(vf) .... 8990 F

## DIGITALISEURS

VIDI - 12 ........................................ 790 F
VIDI -12 temps réél .............. 1290 F
**VIDI - 24 temps réel**
meilleur rapport qualité/prix ..... **1990 F**
DCTV tout Amiga .................. 1190 F
VLab (temps réel,YC) int. ..... 3690 F

## GENLOCKS/VIDEO

PACK: GST 40 A Y/C
+ SCALA MM211 .... 2990 F
GST Gold ASF ..................... 3700 F
**GST Gold SPF ..................... 4400 F**
GST Gold Pro ....................... 6800 F
**G-LOCK de GVP ....................... N.C**

***carte EMPLANT***
version Deluxe avec ports SCSI et SERIE.
**3790 F**

## IMPRIMANTES

HP 520 ............................ 2300 F
HP DESKJET 560 C ....... 3950 F
**PRIMERA FARGO avec le**
**kit sublimation ............... 8990 F**
consommables: nous consulter

## COMMUNICATION

logiciel Praxitel (vf) ........... 490 F
logiciel GP FAX ............... 690 F

Si vous trouvez, dans AMIGA REVUE, moins cher et disponible*, PHASE s'aligne avec le sourire.

PHASE boutique: la garantie de voir avant d'acheter. Catalogue sur simple demande.

## UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (vf) ... N.C.
PRO CONTROL ....................... 590 F
PRO CONVERSION PACK ...... 590 F
BLITZ Basic ......................... 790 F
**promo: SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) .. 1690 F**
PEGGER ................................ 750 F
**ASIM CDF SYS 2.0 ................. 690 F**
AMOS Compiler ...................... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) (vf) ......... 490 F
Praxitel + cable .................... 550 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf)
avec scènes gratuites ............... 590 F
ART DEP. PRO 2.5 ............... 1490 F
**DISTANT SUNS 5.0 ................. 750 F**
GP Fax .................................. 690 F
ASDG Scanner EPSON driver .. 990 F
Kit Commodore dév. 3.0 ........... 150 F
Image Master RT ...................... 890 F

catalogue
&
commande
**36 15 SALU**

## BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) .......... 490 F
**FINAL COPY V 2(vf)**
**la référence ..................... 490 F**
PRO- CALC (tableur) ........ N.C.

## ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ...... 550 F
**carte ctrl GVP HCD 4008 ...... 1490 F**
cable SCSI 90cm 3 connecteurs ... 250 F
**carte ethernet Zorro Hydra ... 2700 F**
**carte ethernet PCMCIA I-Card ...... 2700 F**
carte ctrl HD/SYQ/CD-ROM ...... 990 F
transfo. A500/600/1200 ........... 550 F
GVP I/O Extender .................. 1590 F
**ext.512K+horloge A500 .......... 290 F**
cable PERITEL ........................ 100 F
**DB23/DB15 VGA .................... 150 F**
**souris AMIGA ........................ 200 F**

**CD-ROM, VIDI-24, MSP 9000**
**SUNRIZE AD 516, EGS**
**EPSON GT 6500, PRIMERA**
**PICASSO 2, ECRAN 17"**
**démonstration sur rendez-vous**

**A1200** carte accélératrice 68030/50Mhz 4 Mo + horloge + option SCSI **3490 F**

## P.A.O

**PAGESETTER 3 5 (vf) ............. 390 F**
PRO. PAGE 3.1 (vf) ................. 990 F
PRO. DRAW 3.0 ........................ 790 F
**PRO. PAGE 4.1 ........................... 990 F**
PAGE STREAM 3 ...................... N.C.

## MORPHING

CINEMORPH (vf) ............. 290 F
IMAGE F/X ........................... N.C.
**Image Master RT ............. 890 F**

**DU STOCK, DES CONSEILS**
**DES DEMONSTRATIONS**
**DU CHOIX**

**VIDI-24 (RT)**
le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
**1990 F**

## MUSIQUE

**BARS & PIPES (vf) ............... 990 F**
BARS & PIPES 1.0e (vf) .... 2000 F
**BARS & PIPES PRO 2.05 .. 2400 F**
SUNRIZE AD 1012/516 .......... N C
SUPER JAM (arrangeur) ...... 790 F
**Deluxe Music V2 ................ 790 F**
**Deluxe Music V2 + interface MIDI . 990 F**
**DSS + (vf) ............................. 690 F**

## TITRAGE

SCALA video Titler (vf) ................. 390 F
SCALA MM211(vf) ............................ 990 F
**SCALA MM300 (vf) ....... 1990 F**
SCALA EE100 ................................ 1590 F

## GRAPHISME

BRILLIANCE ........................... 690 F
Personal Paint (vf) ............... 490 F
DP IV AGA (vf) ......................... 800 F
**CALIGARI 24 (vf) ............ 990 F**
**LIGHTWAVE ...................... 3990 F**
modules Lightwave ................... N.C.
ESSENCE 2 + FORGE ............ 800 F
IMAGINE 3 .............................. 2990 F
**ART DEP. PRO 2.5 ............... 1490 F**

**SYQUEST 88Mo**
**SCSI externe**
livré avec une cartouche
**2990 F**

**DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS**

Vente Par Correspondance
envoi en
Colissimo Recommandé

**36 15 SALU**

## SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 2990 F
105 Mo SCSI ........................ 2990 F
200Mo SCSI(comp. 44/88) .. 3990 F
cartouche 44Mo ou 105Mo .. 450 F
cartouche 88Mo .................... 490 F
cartouche 200Mo .................. 560 F

*Produits achetés et garantis en France dans les mêmes conditions de vente.

NOM/PRENOM.......................................................................
ADRESSE..............................................................................
VILLE.............................................CP........................Tel..................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
**FRAIS DE PORT** : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

| DESIGNATION | QTE | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | montant total | |
| | port | |
| 01/95R | à payer | |

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00




Le stand Creative Lab : nul ne pouvait ignorer son existence !...

voler avec des répliques exactes d'avions, au cadran près, sur de vrais paysages. Ainsi, on pouvait voir, ou plutôt admirer, à travers le cockpit d'un Cessna 240, un vol au dessus de Paris (normalement interdit) en passant sous la Tour Eiffel. Le réalisme est vraiment le point fort de ce jeu. C'est le jeu que je recommande à tous les pilotes (les vrais) qui désirent se divertir lorsqu'ils ne sont pas aux commandes d'un vrai n'avion. De son côté, Apple France présentait ses nouveaux logiciels sur grand écran. Sachez que maintenant, vous pouvez travailler sur deux écrans simultanément. C'est-à-dire que vous pourrez évoluer sur deux moniteurs différents, mais en étant sur le même système. Ainsi, vous pourrez charger un logiciel de mise en page sur un écran, alors que vous serez en train de retoucher une image sous Photoshop sur l'autre écran. Un des plus grands stands du salon, Nintendo France était à l'honneur avec son village Donkey Kong Country. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu (honte à vous !), Donkey Kong Country est actuellement le meilleur jeu sur Super NES. Il a fallu 22 années-homme de travail de programmation pour le réaliser, avec des graphismes en 32768 couleurs, et des images de synthèses à vous couper le souffle. Sur ce stand, il y avait un concours de cri de singe, pour gagner un jeu vidéo. Certains participants n'hésitaient pas à user de mimiques pour renforcer le réalisme de leur cri. Encore heureux que le ridicule ne tue plus ! Comme chaque année, le camion Nintendo faisait honneur et permettait de se défouler sur les derniers jeux en date. Grande nouveauté présente sur ce stand, deux jeux issus de leur nouvelle console Ultra 64 étaient dévoilés pour le plus grand plaisir du public. Il y avait un jeu de voiture en 3D, qui décoiffait tellement la sensation de vitesse et de réalisme était poussée. Je soupçonne fort que les graphismes de ce jeu aient été faits sur stations Silicon Graphics. Le deuxième jeu présenté était un jeu de baston, à la manière de Street Fighter II. Les graphismes et l'animation sont quasiment parfaits. Street Fighter fait bien pâle figure à côté de ce jeu. Autre nouveauté pour cette année, Carrefour et Auchan étaient présents et montraient leur nouvelle gamme de PC dits multimédias. Le stand de Creative Labs était le plus beau et le plus impressionnant du salon. La musique était à l'honneur, illustrant les performances des cartes Sound Blaster. Les animations furent nombreuses et l'on pouvait assister à de véritables concerts “live”. Mais ce qui a le plus retenu mon attention était le stand Espace Simulation, où on pouvait admirer et piloter un véritable hélicoptère en visualisant le décor sur un grand écran. La simulation se présentait de cette manière : un hélicoptère Alouette II était monté sur vérins hydrauliques, alors que son cockpit comprenait un écran où étaient affichés diverses informations comme l'altitude, la vitesse, le carburant restant, ainsi qu'une carte permettant de voir où on se déplace. Devant l'hélicoptère, un grand écran affichait le décor en 3D vectorielle. Mais ce qui avait le plus retenu mon attention était le pointeur de l'écran qui ressemblait très fort à celui du Workbench. Ma suspicion est vite devenu certitude de quand j'ai demandé aux exposants sur quelle machine tournait ce simulateur. Eh bien figurez-vous, mesdames et messieurs, qu'il fonctionne sur Amiga ! Plus exactement, un Amiga 3000 gère tout l'ensemble de la simulation, c'est-à-dire les automatismes permettant de faire bouger les vérins et l'écran affichant les instruments de bords dans le cockpit, et un Amiga 4000/040 qui gère l'affichage du décor de la simulation. Ce type de simulation n'a rien à voir avec du combat aérien, mais possède un véritable rôle pédagogique de la simulation de vol. Le but des concepteurs est de donner goût au vol, de faire aimer l'aviation au public. Bien entendu, les exposants faisaient partis de l'armée de l'air. Ils ont créé aussi un autre simulateur, mais non présent sur le stand, qui permet de donner aux futurs pilotes des bases en navigation et en vol. Cette machine tourne sur cinq Amiga 500 et un Amiga 4000. Les graphismes de la simulation n'étaient pas fabuleux mais permettaient amplement de distinguer tous les éléments du décor. On m'a avancé qu'une prochaine version sera disponible avec des graphismes utilisant des images de synthèse. D'après eux, cette version tournera toujours sur Amiga, alors que l'animation saccadait déjà un peu sur la version actuelle. Si vous voulez voir cette simulation tourner, sachez qu'ils se déplacent souvent lors de salons ou d'expositions. Toujours en ce qui concerne l'Amiga, nous étions présents sur le stand France 3 aux côtés du nouveau mensuel Micro Kids Multimedia (MKM pour les intimes). Nous vous proposions notre numéro de décembre en avant-première, disponible une semaine avant sa sortie en kiosques. Les fans de l'émission Micro Kids sur France 3 pouvaient admirer et discuter avec la jolie et sympathique Delphine. Jean-Michel Blottière était aussi présent et s'occupait d'interviewer des personnalités issues du monde de l'informatique. CIS occupait le même stand que Caméra Vidéo et démontraient les possibilités du PAR (Personnal Animation Recorder), Scenery Animator et Video Director. Cependant, ces applications étaient toutes




Nintento a fait un carton avec son hit Donkey Kong Country.




Franck Lafage de CIS : et s'il n'en reste qu'un...

des versions PC ou Mac. Ayant rencontré Franck Lafage, nous avons procédé à un petit interrogatoire sur le sort de notre chère machine. CIS continuera à distribuer ses produits sur Amiga tant qu'un nombre suffisant de clients subsistera. Ils annoncent pour les mois à venir la sortie de Scala MM400 et de LightWave 4.0. LightWave 4.0 devrait être disponible pour février ou mars 95, et sera porté sur toutes les plate-formes. Ainsi, on pourra (peut-être...) voir une version tourner sur Silicon Graphics, rivalisant avec des logiciels comme Explore ou Alias.

Point de vue jeux, le salon était servis, des centaines de consoles s'alignaient d'un stand à l'autre, alignant aussi les files d'attentes pour jouer. Les jeux sur CD-Rom PC étaient à l'honneur sur le stand Ubi Soft, on pouvait voir Lords Of The Realm, Dark Forces, Delta V, Transport Tycoon, Dawn Patrol et plein d'autres jeux. Disney Software mettait à l'honneur son dernier jeu 'Le Roi Lion', en le projetant dans un décor caverneux, inquiétant et exotique. Mickey Mania faisait fureur sur le stand Sony Electronic Publishing, alors que The Flintstones, Jurassic Park II ou encore Mighty Max attiraient un nombre moins impressionnant de personnes. Comme le basket devient une mode en ce moment, Delphine Software a cru bon de faire un jeu de baston avec un basketteur. Comme ils ne se refusent rien, ils ont choisi Shaquille O'Neal pour bousiller les brutos du jeu. Ah j'oubliais, ce jeu s'appelle Shaq Fu. Le monde est fou ! Electronic Arts distribue ce titre ainsi que Fifa Soccer 95 et PGA Tour Golf III sur Megadrive, Wing Commander III (en exclusivité pour le salon) d'Origin et Little Big Adventure d'Adeline Software. Sur le stand Philips, on pouvait voir le nouveau lecteur CD-I transportable. Ce lecteur représente une véritable prouesse technologique. Il vous permettra de vous balader partout avec lui et de le brancher sur la télé de vos copains, sans avoir peur de le faire tomber et de le casser parce qu'il est trop encombrant. CD Selection est une société qui distribue des CD-Roms de toutes sortes, mais étant plus spécialisé pour le PC. Cependant, notre collaborateur Bertrand Triplet a réussi à trouver un CD très intéressant puisqu'il s'agit d'Aminet 2 pour un prix de 90 F ! Bref, en fouillant bien, on pouvait trouver de bonnes occases. De même pour les disques durs sur le stand Mass Storage Media qui étaient de 100 à 300 F moins chers que d'habitude. En ce qui concerne la presse, notons la présence de CD-Media, Console+, Info PC, Joypad et Joystick, Mega Force et Super Power, Micro Simulateur, Okaz et Pressimage (Gen4, Univers Mac, CD-Loisirs, PC-Fun, Generation PC, ...).

Bref, le SuperGames cuvée 94 a été basé entièrement sur le multimédia, on n'entendait que ce mot pendant toute la durée du salon. Par contre, l'Amiga n'était pas représenté et cela risque encore de faire pencher la balance de l'autre côté. Les gens potentiellement attirés par l'achat d'un micro n'auront même plus de questions à se poser pour savoir quel type d'ordinateur acheter. Ils se demanderons juste quelle marque il faut prendre. Le récent achat de CEI (j'espère vraiment cette fois que c'est vrai) peut changer tout ceci, mais de toutes manières, les ventes de Noël ne pourront être honorées et cela n'arrangera sûrement pas les choses. Alors rendez-vous l'année prochaine, avec je l'espère, des dizaines de nouveautés sur Amiga !

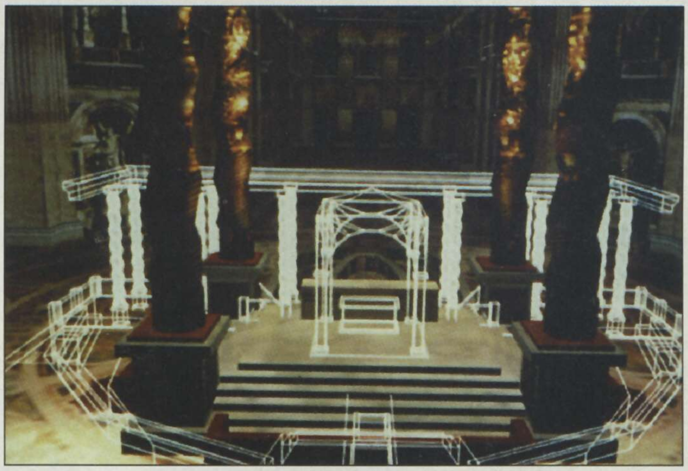
**Christophe Carel**




Grâce à Microsoft, nous découvrons qu'un ordinateur, ça peut aussi se faire une petite place à la maison... Renversant, non ?!!

# IMAGINA 95
## Monte Carlo
## 1 - 2 - 3 Février 1995

***Je croyais qu'il serait inutile de vous présenter la quatorzième édition d'Imagina, Grand'Messe annuelle s'il en est de ce qui se fait de mieux en matière d'images de synthèse. Pourtant, après plus ample information (vous voyez, ça sert toujours d'être curieux, finalement !), je me suis rendu compte que cet événement n'était, en fait, que le haut d'un colossal et fascinant iceberg !***



Imagina, en effet, ce n'est pas QUE l'image de synthèse ! Organisée par l'INA (Institut National de l'Audiovisuel) qui est, depuis près de vingt ans déjà, le gardien de notre patrimoine audiovisuel, cette manifestation ne se borne pas à simplement récompenser des courts métrages d'images de synthèse. Elle a essentiellement pour but de favoriser les échanges entre les différents intervenants de l'audiovisuel européen auxquels s'adressent justement ces nouvelles techniques.







Ainsi, Imagina, cette année, ce sera notamment l'occasion d'une grande performance technologique : pour la première fois dans l'histoire de l'America's Cup, les chaînes de télévision du monde entier pourront utiliser des images virtuelles ! Des capteurs, installés sur chacun des bateaux et des bouées, permettront en effet de retanscrire, en direct, à l'aide d'images virtuelles, tout le déroulement de la compétition ! La course pourra donc être visualisée sous tous les angles imagina... bles et ce, en temps réel bien sûr...

Comme l'a dit Monsieur Jean-Pierre Teyssier, Président de l'INA, au cours de sa conférence de Presse du 6 Décembre 1994 : *"A l'heure où les débats sont concentrés sur les enjeux politiques, économiques et culturels des inforoutes, Imagina est l'occasion de rappeler le rôle à venir des nouvelles générations d'images et la place que joue l'INA dans ces réflexions et ces expérimentations."*

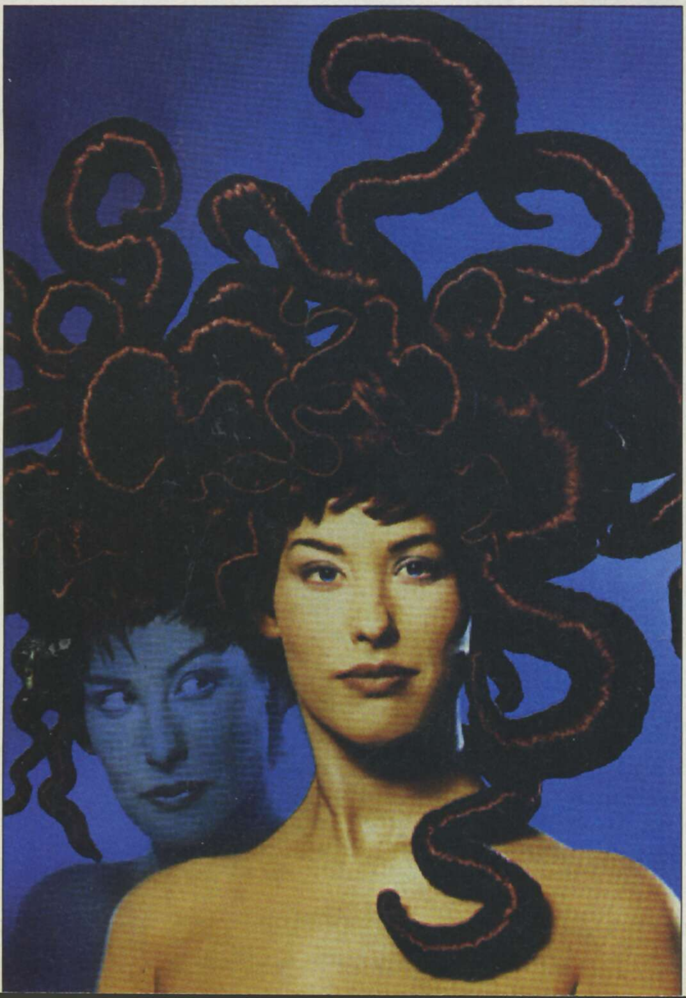
Bien sûr, nous vous rendrons compte de cette manifestation dans notre numéro de Mars, mais je ne résiste pas à vous communiquer le programme des réjouissances, histoire de mettre l'eau à la bouche à certains d'entre vous, et de donner l'envie aux autres, les "pros" qui nous lisent, créateurs, chercheurs, pro-



ducteurs, réalisateurs, décideurs, industriels, infographistes, techniciens ou journalistes, d'aller sur place (il est encore temps de vous inscrire !) se gorger d'informations et prendre des contacts utiles...

Car, quoi qu'en disent certains esprits chagrins (et à moins que CEI ne renonce !), l'Amiga, tout au moins dans ses configurations "hautes", sera inévitablement présent dans cette compétition des mondes virtuels et autres autoroutes de l'information.

**Tonton**



Imagina 95 se déroulera du Mercredi 1er Février au Vendredi 3 inclus à Monte Carlo, Principauté de Monaco. Le thème de cette manifestation sera cette année l'»ERE CYBER», images de synthèse, mondes virtuels, effets spéciaux et cyberespace.

**Mercredi 1er Février 1995 :**
Cérémonie d'ouverture en présence de SAS le Prince Albert de Monaco et de Messieurs Jean-Pierre Teyssier, Président de l'INA, Dominique Wallon, Directeur du Centre National de la Cinématographie et Philippe Quéau, responsable du programme Imagina.

**Première Session (de 10h30 à 13h) :** Les communautés de clones. Avec : Steve Benford, Président, (Université de Nottingham, Grande Bretagne) «Un environnement virtuel pour le travail coopératif», Lennart Fahlèn (SICS, Suède) «Un environnement de simulation virtuelle multi-utilisateurs», Aimée Rosewall (Cybermind, Etats-Unis) «Le mariage cuberspatial de Monika Liston et Hugh Jod», Gen Suzuki (NTT, Japon) «InterSpace : vers la réalité virtuelle en réseau», Keith Waters (Gigital Equipment Corp., Etats-Unis) «DEC Face : un algorithme de synchronisation automatique des lèvres pour les visages de synthèse»

**Deuxième Session (de 15h à 18h) :** Vies virtuelles. Avec : Danny Hillis, Président, (Thinking Machines Corp., Etats-Unis) «Des créatures virtuelles capables d'évolution», Ulrike Grabriel (Artiste, Allemagne) «L'arène de la vie», Wes Trager (Acclaim, Etats-Unis) «La saisie du mouvement», Sally Jane Norman (Artiste, France) «L'art des marionnettes», David Canfield Smith (Apple Computer, Etats-Unis) «Kidsim : la simulation à la portée des enfants» Annie Dautane, Luc Froelisher et Geoff Levner (Medialab, France) «Les marionnettistes au service de l'animation en temps réel».

**Jeudi 2 Février :**
**Troisième Session (de 10h à 13h) :** La société virtuelle et les inforoutes. Avec : Michel Carpentier, Président, (CEE) «La stratégie européenne des inforoutes», Terry Weissmann (Silicon Graphics, Etats-Unis) «L'expérience de télévision à la demande : The Full Service Network», Léo Scheer (France) «La démocratie virtuelle», Timothy C. May (Etats-Unis) «Crypto-anarchie et communautés virtuelles», Michel Salmony (IBM, Allemagne) «Les inforoutes allemendes», Gérard Moine (France Télécom, France) «France Télécom et les inforoutes», Drex Taubman (Electronic Frontier Foundation, Etats-Unis) «La télévision cybernétique».

**Quatrième Session (de 15h à 18h) :** Les jeux virtuels. Avec : Yuzo Naritomi, Président, (Sega, Japon) «La stratégie de Sega pour les prochaines générations de jeux», John Snoddy (Walt Disney Imagineering, Etats-Unis) «Le projet de réalité virtuelle Aladdin», George Zachary (Silicon Graphics, Etats-Unis) «Jeux virtuels et loisirs interactifs : les projets de Silicon Graphics», Rebecca Allen (Virgin Interactive Entertainment, Etats-Unis) « Demolition Man : la réalisation d'un film d'action interactif et l'avenir des jeux», Paul Palma (Martin Marietta Information Systems Company, Etats-Unis) «Les logiciels et les matériels du temps réel : du champ de bataille aux loisirs», Philippe Ulrich (Cryo Interactive, France) «Les bio-jeux», Bruno Bonnell (Infogrames, France) «La nouvelle génération de jeux».

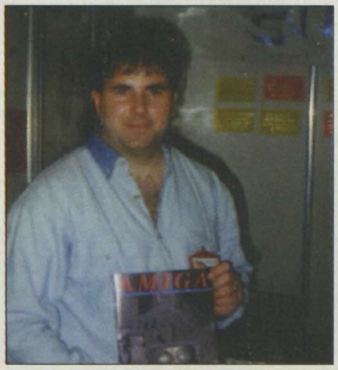
**Vendredi 3 Février :**
**Cinquième Session (de 10h à 13h) :** La réalité augmentée. Avec : William Buxton, Président, (Université de Toronto, Canada) «Vivre dans la réalité augmentée : médias ubiquistes et environnements réactifs», Paul Milgram (Université de Toronto, Canada) «La fusion des mondes réels et virtuels», Michitaka Hirose (Université de Tokyo, Japon) «La synthèse des sensations réalistes», Jack Loomis et Reginald Golledge (Université de Californie Santa Barbara, Etats-Unis) «Un système de guidage individuel pour les mal voyants», Monika Fleischmann (GMD, Allemagne) «Interfaces intuitives et environnements réactifs», Bernard Peuchot (Lasmea, France) «La réalité virtuelle comme outil opérationnel pour la chirurgie des scolioses».

**Sixième Session (de 15h à 18h) :** Leurres virtuels, trucages, effets spéciaux. Avec : Richard Kunicki, Président, (VAP GmbH, Allemagne) «Elset : un système de génération de décors virtuels pour la télévision», Pierre Pleven (Symah Vision, France) «Le système Epsis : substitution de panneaux publicitaires en temps réel», Didier Pourcel (Gribouille, France) «Agarthian Chronicles : La première série télévisée avec des acteurs virtuels», Jacques Stroweiss (Digital Domain, Etats-Unis) « Effets spéciaux de True Lies», Xavier Nicolas et Jerzy Kular (Ex Machina, France) «Cinéma de simulation et effets spéciaux», Thomas William et Christian Rouet (Industrial Light and Magic, Etats-Unis) «Effets spéciaux de Forrest Gump et The Mask».

Du tout bon avec du beau monde, n'est-il pas ?

# WORLD OF AMIGA, WEMBLEY EXHIBITION CENTER, LONDRES, 9/10/11 Décembre 1994.

C'est dans le Hall 1 de ce Centre que s'est tenu le premier show exclusivement Amiga que l'on ait vu depuis longtemps. De nombreux exposants s'étaient déplacés, parfois de loin, pour cet événement attendu. L'affluence n'avait rien de spectaculaire et la salle n'était pas immense (rien à voir avec Cologne). Cela permettait de circuler sans trop de difficulté dans les allées, même s'il y avait des points plus encombrés. Au centre trônait l'énorme stand Amiga, constitué d'une scène où un mur d'images diffusait différents films sur l'Amiga et où des spectacles (magie, arts martiaux,...) distrayaient le public à heures fixes, et des rangéees de consoles et d'Amiga CD32 où l'on pouvait essayer les nouveautés ludiques disponibles sous peu. Tout autour, on trouvait les stands des revendeurs et fabricants venus présenter ou vendre des produits. Pour distraire le public des stands de réalité virtuelle, une salle de jeux video, un simulateur, une pastille Rennie (le siège qui tourne sur lui même), ... Enfin des conférences avaient lieu régulièrement sous une tente. Beaucoup s'étaient déplacés pour acheter, et ne repartaient pas les mains vides, tant les prix sur les logiciels étaient allèchants (environ deux fois moins cher qu'en ville !).



Jim Drew, directeur d'UU, c réateur d'Emplant



David Pleasance himself avec son "mag" préféré (!)

Voici donc les grandes lignes de cette journée à Londres.

Même un aveugle paralytique déprimé aurait vu la question qui courait sur toutes les lèvres : "Hey, what's up David ?". Et par un heureux hasard, il s'est trouvé que le dit David Pleasance (si vous ne le connaissez pas encore regerdez la photo !) soit sur notre chemin, bizarre non ? Plus sérieusement nous l'avons rencontré alors qu'il conversait avec Bruce Lepper, confrère d'Amiga News. David Pleasance répondait avec plaisir à toutes les questions de ceux qui osaient l'aborder. Il nous a affirmé avoir déposé sa dernière offre, fondée sur un dossier solide avec toutes preuves de solvabilité nécessaires, ce mardi 6 Décembre. Mais il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit d'une offre publique, ce qui signifie que même le premier imbécile venu (Micro-Bill) peut surrenchérir s'il a suffisamment d'argent, au maximum 30 jours après l'offre. Ceci dit David est très confiant, car selon lui personne ne peut surpasser sa dernière offre. Le processus, on le sait, a pris énormément de temps à cause de l'extrême division de feu Commodore, ce qui obligeait à traiter le cas de chaque société individuellement. Nous avons ensuite demande à David si une alliance avec CEI dans le but d'achever plus rapidement le rachat était possible, voire envisageable. Mais selon lui une telle alliance serait illégale et donc impossible à réaliser. Ceci dit CEI serait, dit-il, dans les choux en ce qui concerne le rachat, et il pense que d'ici 3 semaines les représentants des crédi-



Le fameux "Raptor" entrevu dans les brèves d'un précédent numéro. L'écran vous donne une idée de sa taille !




imposer des conditions draconiennes sur les prix et la distribution. Et c'est pour cela qu'Utilities Unlimited aurait arrêté toute collaboration avec eux. Aussi ne s'étonne-t-on pas si Jim soutient activement David Pleasance dans sa tentative de rachat. De l'entretien avec ces deux personnages très sympathiques je retiens leur ferme détermination dans la défense de l'Amiga, et leur disponibilité que l'on ne retrouve que dans la communauté Amiga.

Certains disent que notre machine est "morte", pourtant à voir les nouveautés présentées ici on peut en douter ! Cette liste n'a nullement la prétention d'être exhaustive, tant il est impossible de tout voir en détail sur une journée !

Parmi les sociétés qui ont attiré notre attention on trouve Multi Media Machines. MMM propose aux cafés, restaurants,... une borne appelée Kwizoke+, bâtie autout de CD32, elle remplit les fonctions de Karaoke (2000 titres sur un CD !), Bingo, Goldenshot, Quiz, ... pour un coût de £3.000, évidemment sans équivalent. MMM construit également des machines d'arcade d'excellente facture dont le coeur est une CD32, 3 CD "Now that's what I call Games" (1 et 2) et "Games & goodies". Enfin on pouvait voir la première compilation de clips sur CD MPEG existante, au demeu-

teurs et la cour devront accepter cette dernière offre, sauf incident imprévu. 1994 fut une année noire pour l'Amiga, et peut-être 1995 se présentera-t-elle sous de meilleures auspices. En ce qui concerne l'avenir technologique de l'Amiga, l'accent sera mis sur le chipset 3D-RISC ou "Hombre" bâti autour d'un coeur de processeur HP-PA. Cette machine devrait, dit-il, avoir une puissance que l'on imagine pas, elle pourra tourner sous Windows NT mais devrait conserver des spécificités de conception de l'Amiga (il a été peu précis sur ce point). Il est néanmoins clair que la compatibilité directe sera perdue. Il sera également nécessaire de renégocier l'accord de développement passé avec HP car le contact a été perdu avec la fermeture de Commodore International. En attendant la sortie de ces nouvelles machines la gamme actuelle servira de support et sera améliorée grâce à la collaboration de sociétés extérieures.

Passons d'une célébrité à l'autre (décidement c'est la journée), en l'occurence Jim Drew, président d'Utilities Unlimited et créateur d'Emplant. Il se tenait sur le stand de Blittersoft, son distributeur anglais, où il s'amusait avec un Amiga 4000, Warp Engine 040/40, Picasso II, CD-ROM, Syquest, 17',... L'émulation 586DX n'est malheureusement pas encore totalement terminée (ça nous le savions il avait averti sur réseau), MAIS pour la première fois il prenait des commandes, et affirmait pouvoir les satisfaire dès Janvier. Il ne lui reste qu'un nouveau driver d'émulation VGA à écrire, car il n'est pas satisfait de l'actuel qui est mal conçu et plante, et les manuels à imprimer. Tout en discutant aimablement avec tous les curieux qui le pressaient de questions, Jim lançait des benchmarks sous MSDOS et tout ce qui lui tombait sous la main sous l'émulation MAC, y compris un tas de jeux récents (il avait amené beaucoup de CD), évidemment je ne l'ai jamais vu planter. Impressionnant ! Et la vitesse de la version PC semble être très bonne. Blittersoft vendait Emplant entre £230 et £320, et l'upgrade PC £100 (c'est une commande) ! J'en ai profité nour demander à Jim son avis sur CEI, et sa reponse m'a surpris. Il a déjà eu des contacts avec CEI au moment où ceux-ci voulaient vendre un Amiga-MAC-PC, et il a été très déçu : CEI n'est pas aimée des fabricants Américains (et Jim les DETESTE) à cause de l'attitude quasi dictatoriale de ses dirigeants, ils auraient tendance à



**Le stand Multi Media Machines et ses bornes Karaoke**




Digita International présente Wordworth 3.0 Special Edition disponible ici sous peu.

dont ils sont distributeurs exclusifs : Broadcaster Elite : une carte ZorroIII d'édition vidéo non linéaire (compression MOTION JPEG, comme le P.A.R.), timecode LTC et VITC, signaux Composite, Y/C, YUV, qualité Broadcast (Beta SP), interfacée avec l'AD516 de Sunrize. Un concurrent de taille pour le P.A.R. , surtout vu la qualité d'image des animations jouées !! On y trouvait également l'OpalVision video Processor, qui lui se veut un concurrent du Video Toaster et propose de nombreux effets vidéo !

Bizarrement non loin de là on voyait le stand ... Newtek, qui passait en videoprojection des films sur l'utilisation de Lightwave et du Video Toaster. Lightwave V4 était annonce sur Amiga, PC et Silicon Graphics, pour $995 (deux fois le prix de la 3.5 !). Tournait également un film Lightwave joué sur un PAR (de Digital Technologies), le son venant d'une Sunrize AD516.

Gordon Harwood présentait le ProGRAB 24RT (£129), un digitaliseur vidéo 24 bits temps réel, qui supporte jusque 1472*512 en HAM8.

Sur le même stand Phase 5 présentait sa Cybervision 64, carte graphique offrant la vitesse de la Retina ZIII et l'intégration au système de la Picasso, impressionnante et bientôt disponible ! Nous avons aussi vu leur Cyberstorm 060 ... pas montée dans une machine, dommage j'aurai bien aimé voir tourner ce monstre de rapidité ! C'est une carte modulaire qui accepte de nombreuses extensions, mais Motorola tarde à livrer les 68060 en quantité.

Softwood, toujours au même endroit, annonçait Final-Writer3, et Final Data (décidément c'est une mode !).

rant d'excellente qualité. Voilà enfin une société qui exploite pleinement les capacités multimédia de la CD32 !

Digita Internatinal présentait sur son stand Wordworth 3.1 Special Edition (vendu au prix incroyable de £35) et Datastore (leur gestion de bases de données). Wordworth 3.1 devrait, lui, être disponible sous peu.

Optonica présentait ses CD éducatifs Insight Technologies et Insight Dinausaurs, aux graphismes superbes et très complets. Le prochain de la série, Insight Living Body, est attendu pour bientôt. On découvrait également Info Nexus, un nouveau concurrent "multimedia" (lisez ici : de nombreuses actions possibles sur de nombreux types de fichiers) de Directory Opus. Data Nexus, une gestion de bases de données dans la même veine, tous deux pour £29.95.

Village Tronic vendait sa célèbre Picasso II, mais aussi le pack OS 3.1 (ils n'etaient pas les seuls mais en sont l'auteur), Mainactor Pro qui est maintenant commercial, leur carte Ethernet Ariadne, Liana (un ParNet incluant Envoy), ...

GP Software présentait Directory Opus 5 (bientôt disponible) avec pas mal de nouveautés : multi-fenêtrage, les functions internes sont maintenant des taches séparées, "drag and drop" plus poussé, ...

Ramiga international proposait des boîtiers Tower pour A4000, ils avaient aussi amené un Raptor Plus (énorme accélérateur extensible avec deux MIPS RS4600 à 133Mhz pout £12.000, de quoi faire décoller Lightwave !). Ils présentaient également le Raptor II de Deskstation Technology, une station graphique Windows NT complète basée sur le RS4600 ou le DEC AXP 21064 (ca va vite ça, mais l'Amiga là dedans ?). Personnal Paint de Cloanto, outil de dessin et de retouche d'image (le petit programme qui monte), sort en version 6.1 avec plein de nouvelles possibilités. Cobra 28, Cobra 40 et Mongoose 50 sont 3 nouvelles cartes accélératrices pour A1200. Le Passport de la société Prime Image est un convertisseur vidéo qui offre une sortie PAL pour le Video Toaster (ça va plaire ça !), un TBC, un système de synchronisation video. Enfin on trouvait sur ce stand diverses solutions Silicon Studio pour le musicien (fortuné) à base de A4000 Tower (Ramiga), WarpEngine, ... qui offrent 20 bits en 51200 Hz 128 fois oversamplé et derrière les logiciels de traitement et d'édition capables de supporter cette qualité de digitalisation.

Almathera montrait le Video Crator CD32, et surtout Photogenics, un petit (par son prix : £49) logiciel de retouche d'images qui va faire du bruit : outils de dessin "naturels" (aérographe, craie pastel ...), multi fenêtrage (chaque image éditée est dans une fenêtre redimensionnable), montage photo, nombreux formats de fichiers, support des cartes graphiques, énormément d'effets, ... (les démonstrations me rappelaient un certain ... Photoshop !).

White Knight Technologies présentait deux produits

Il manque certainement des produits que nous n'avons cité faute de place, mais on se rend déjà facilement compte que la moisson est encore bonne cette année malgré la désertion de certaines sociétés. (c'est vrai que ça manque de place, y'en a même pas assez pour être drôle).

**Arnaud Ladrière et Abdel Fahem.**

# AMOR, AMOR, AMOR...

***Il est maintenant de notoriété publique que le rachat de Commodore ne peut plus venir que de deux sociétés : CEI (grand distributeur américain dirigé par Alex Amor), l'ex-Commodore Angleterre (dirigé par David Pleasance).***
***C'est aujourd'hui à CEI, habituellement assez discrète, que l'on va s'intéresser.***

En effet le 29 Novembre de 23h30 à 02h00 (heure Française) le magazine réseau Amiga Report (sous l'impulsion de son Rédacteur en Chef, Jason Compton) organisait l'événement le plus important qu'ait jamais connu IRC : une conférence publique avec la présence (virtuelle évidemment) d'Alex Amor et d'interlocuteurs du monde entier.

Une rapide présentation d'IRC pour ceux qui n'ont pas la chance de le connaître : IRC est un genre de Forum public comme sur minitel, mais mondial. Les connectés sont regroupés en "canaux" séparés, qui présentent chacun un centre d'intérêt (ainsi y a-t-il plusieurs canaux dédiés à l'Amiga). L'existence de modes utilisateurs permet, si nécessaire, d'éviter la cacophonie inévitable quand un grand nombre de personnes parlent au même endroit. Il s'agit d'un événement sans précédent car jamais on n'a vu 387 PERSONNES (record en pointe) simultanément sur le même canal IRC. Le texte de la conférence est copyright Amiga Report, mais Jason Compton a été suffisamment gentil pour m'autoriser la traduction et la publication dans Amiga Revue.

Quant à Alex Amor, bien qu'il soit avant tout un commercial comme David Pleasance, sa vision du futur de l'Amiga est bien différence de la sienne.

Note : les passages entre [] sont des notes, soit des opérateurs, soit de moi [NDT]

Le mardi 29 Novembre, une conférence inédite s'est tenue sur IRC avec Alex Amor de CEI. Cela n'aurait pas été possible sans l'aide de nombreux opérateurs de canaux et de surveillants, en particulier Bewdah (Boodah), qui s'est occupé de tout le travail de maintenance des questions. On estime qu'environ 450 personnes étaient présentes, que ce soit sur le canal de la conférence ou sur l'un des nombreux canaux d'"écho" qui avaient été établis.

<Jason-AR> Au nom d'Amiga Report Magazine, je voudrais tous vous inviter à la première conférence IRC sur le rachat de l'Amiga.
La conférence va se dérouler un peu comme suit : envoyez un /msg [NDT : message privé] au modérateur, moi, avec un court résumé de votre question. Vous serez placés sur une liste, régulièrement affichée par Bewdah qui gère cette file d'attente. L'envoi excessif de messages aux opérateurs, aux modérateurs ou aux invités ne sera PAS toléré. Nous avons quelqu'un ici spécialement pour jeter dehors et bannir les indésirables. J'apprécie que tout le monde soit venu, mais malheureusement chacun ne pourra pas poser sa question. Il est impossible de faire suivre avec une foule si importante.

<Bewdah> Au fait, je vous félicite pour votre présence à l'événement le plus important vécu sur IRC, pour autant que nous le sachions.
<Jason-AR> La possibilité de parler vous sera donnée spécialement pour votre question, et reprise lorsque vous en aurez terminé. SVP finissez votre question par "GA" pour "Go Ahead", pour qu'on sache que vous avez fini.

<Bewdah> Vous recevrez également un ping [NDT : commande IRC] avant de pouvoir parler, ce qui nous permettra de déterminer le temps de transmission.

<Jason-AR> Alex, un mot pour ouvrir la conférence ?

<alex_cei> Oui. Nous sommes comblés par la réponse du monde entier aujourd'hui. Le support est fantastique, nous avons l'espoir d'achever l'opération sous peu et de relancer l'Amiga !

<Overlord_> Allez-vous (Alex) envisager l'utilisation de chips GLint pour l'Amiga ?

<LehmanNAV> [GLint est un microprocesseur graphique 3D de 3DLabs-Merci EdS]

<alex_cei> Non, l'équipe d'ingénieurs de Commodore travaillait sur un chipset offrant des performances supérieures à moindre coût. Ce chip était désigné en interne comme un chipset 3D/RISC.

<Frotz> Alex - Comment prévoyez-vous de supporter l'éducation ? L'université pour laquelle je travaille envisage la fermeture de son laboratoire Amiga.

<alex_cei> Le support de l'éducation est très important pour la nouvelle communauté Amiga. Nos plans intègrent la création d'une équipe dédiée au support de l'éducation. De plus des prix spéciaux ainsi que des configurations spéciales pour l'éducation pourront rendre l'Amiga attractif pour toutes les écoles. Nous élaborons en ce moment même un plan pour proposer aux étudiants les solutions les moins chères du marché.

<Baffy> Amix n'est plus le seul UNIX sur Amiga, mais je pense qu'il pourrait être le meilleur, et donc commercialement viable si le développement reprenait immédiatement. Y a-t-il des plans pour recommencer le développement et le support d'Amix ?

<alex_cei> Le support d'Amix est possible. Le développement d'une version 68040 doit être finalisé. Il n'y a aucune raison pour que la nouvelle société ne supporte pas UNIX, c'est bon marché et réalisable.

<gabe> Ok ma question est : que pensez vous du DSP ? Et du 68040 comme le processeur d'entrée de gamme pour l'Amiga (c'est-à-dire un

1200/040, une CD32/040), et d'AmigaDOS sur une machine RISC (pas de Windows NT) ? Et de TCP/IP sur Amiga ? Merci.

<alex_cei> Une question multiple visiblement... Premièrement et avant tout, les DSP sont utiles et nécessaires, mais le co-développement d'applications est indispensable. Effectivement le prix du 68040 est réduit ce qui rend ce processeur attractif pour les machines d'entrée de gamme. Le mécanisme habituel a toujours été d'introduire les processeurs puissants d'abord sur les machines haut de gamme et de les implanter sur le bas de gamme dès que les prix le permettent...
L'OS doit migrer sur un nouveau processeur pendant les 12 prochains mois. Il n'y a aucune raison pour que les nouveaux Amiga ne soient pas des machines "multi-OS". L'AmigaDOS d'abord et tout le reste est cerise sur le gâteau. [NDT : Ce point est fondamentalement différent chez David Pleasance, son équipe envisage un Amiga AVEC WindowsNT et AmigaDOS ENSUITE ("si possible"). Or selon moi sans AmigaOS pas d'Amiga, même si l'OS n'est pas tout...]

<Phalanx> Quelle part du budget marketing sera allouée à l'Europe ?

<alex_cei> Le budget marketing dépend énormément de nombreux facteurs qui comprennent la taille du marché,..., le potentiel de l'Amiga. Je réalise que beaucoup en Europe ont peur que CEI ignore leur marché. Ce ne sera pas le cas. Je comprends très bien la popularité de l'Amiga et la quantité de support marketing dont il a besoin en Europe. Pour avoir une société rentable nous devons exploiter les forces de tous les marchés. Le marketing en Europe sera dirigé vers le grand public et la vidéo. En Amérique du Nord l'accent sera mis sur le marché professionnel multimédia.

<peman> Est-ce que le prochain Amiga aura un bus Zorro III, sinon quel bus sera utilisé dans les prochains Amiga ?

<alex_cei> Le bus Zorro III est aussi important pour l'Amiga que l'AmigaDOS. Je pense que les machines de la prochaine génération auront le bus Zorro et le bus PCI. Cela permettra aux développeurs de créer des produits relativement facilement.

<Jason-AR> 1. Quel est le statut actuel du rachat et des négociations ?
2. Etes-vous en affaire avec l'ex Commodore-UK ?

<alex_cei> CEI a atteint les stades finaux avec les mandataires. Si tout va bien et s'il n'y a pas d'obstacle légal, il y a une possibilité pour que le contrat soit signé en début de semaine prochaine.
La situation de l'inventaire demeure brouillée [NDT : il parle de l'inventaire du matériel Commodore aux Philippines vendu avec le "lot"]. L'ensemble des matériels inventoriés a été déplacé de l'ancienne usine Commodore dans un entrepôt où nombre de produits furent perdus où mal rangés. Notre but est de réintroduire l'Amiga aussi tôt que possible aussi le problème du matériel est important.
Il y a aussi énormément de questions légales qui sont en cours de résolution. Si tout va bien, une annonce sera proclamée dès la signature. Pour ce qui est du statut de Commodore-UK, CEI souhaite bénéficier de toutes les bonnes volontés pour que l'Amiga réussisse. Nos plans prévoient l'ouverture d'un site au Royaume Uni et en Allemagne dans les 60 prochains jours. Ces sites seront dirigés par les individus les plus compétents possibles (qu'ils soient nouveaux ou anciens) et par du sang neuf.

<Timmer> Probablement la plus grosse erreur de CBM fut la destruction de AppShell/AppBuilder. Allez-vous rallumer ce projet et/ou entreprendre un nouveau projet similaire ?

<alex_cei> J'ai peur de ne pas être au courant de ce projet. Si c'est bon, si cela vend l'Amiga et aide le marché, alors oui.

<Tau> [AppShell/AppBuilder est un outil de développement qui aide à construire des interfaces graphiques ou ARexx bien intégrées.]

<Intr> Alex, je souhaiterai savoir ce qu'il y aura après le 68060 ? le PowerPC (qui, je pense, serait le meilleur), le PA-RISC ou un autre !!!

<alex_cei> IBM et Apple nous poussent vers le PowerPC. Nous avons beaucoup parlé avec HP du PA-RISC.C'est un choix qui doit être fait par la nouvelle équipe d'ingénieurs. De manière évidente, nous voulons l'Amiga le plus puissant pour le prix le plus faible. Le portage de l'OS sera une composante clé du choix du nouveau processeur pour l'Amiga.

<Kati-AR> Question en deux parties :
1. Vous avez mentionné l'éducation. D'où viendront les logiciels éducatifs ? Les titres les plus populaires maintenant sont sur support CD et ne sont pas disponibles pour l'Amiga.
2. Est-ce que les prochaines versions du Workbench seront plus "nettes" ? Beaucoup de gens utilisent maintenant des trucs et des nouveaux packs d'icônes pour rendre leur Workbench plus attractif.

<alex_cei> Première partie... Ce qui aiderait le plus les logiciels éducatifs c'est d'avoir plus d'ordinateurs sur le terrain. La plus simple manière d'y arriver est un ensemble de modèles spéciaux et de prix pour l'éducation. L'Amiga étant le premier ordinateur multimédia, il est impensable que chaque machine ne vienne pas avec un lecteur de CD-ROM installé d'origine. L'utilisation d'une machine qui accepte plusieurs OS est aussi envisageable. Nous avons une très longue liste d'améliorations esthétiques pour le Workbench.

<Bewdah> Désolé pour l'interruption, mais pourquoi ne pas inclure un meilleur éditeur de texte, programme de dessin, émulateur de terminal, etc... comme dans les OS pour IBM ? Ed pue vraiment.

<alex_cei> ABSOLUMENT. Pourquoi pas un programme de terminal qui communique avec Internet ? Les possibilités sont sans limites. Je me rends parfaitement compte du fait que le look de l'interface a besoin d'être plus professionnel et plus "explosif".

<Tau> [Commodore avait des logiciels pour Internet... Inclure AS225 ne serait pas idiot, même aujourd'hui.]

<LehmanNav> [AS225 est trop complexe.]

<alex_cei> Nous avons besoin d'un pack de communication qui soit convivial. Il est important de garder à l'esprit qu'il est possible que l'Amiga soit le premier ordinateur qu'un consommateur achète. La simplicité d'utilisation est donc extrêmement importante. Nous voudrions apporter une solution complète clés-en-mains pour la maison et le travail. Il n'y a aucune raison pour que le nouvel Amiga personnel ne soit pas équipé d'origine de possibilités de communications.

<AlexG> Alex : Y a-t-il une possibilité pour que vous vous implantiez sur les marchés Mexicain ou Latino-Américain, qui grossissent rapidement.

<alex_cei> Le marché Mexicain a toujours été fort pour l'"Amiga" Amiga ;-) [NDT : Ascii-smile, tournez la tête...]

<Richie> D'abord, Thomas (ProComp) vous envoie ses salutations et ses regrets de ne pouvoir être là.
1. Des plans pour démarrer la construction de l'A3000 + au lieu de l'A4000 et/ou des cartes mères A3000 + disponibles comme mises à niveau pour les possesseurs d'A3000 ?
2. Allez-vous, si vous décidez d'utiliser le PowerPC, rendre l'Amiga Mark II compatible avec les spécifications hardware pour les machines PowerPC établies par IBM/Apple/Motorola ?

<alex_cei> Non. Le premier impératif commercial est de redémarrer la production des A1200, A4000 et A4000T. La possibilité d'offrir des mises à niveau est une de celles qui seront explorées peu après. La valeur et la loyauté de notre clientèle existante ne seront pas ignorées.

<CasBaH> Combien de personnes dans votre future équipe de développement ont déjà réellement développé l'Amiga ou du matériel pour Amiga auparavant ? Et de quelle taille sera l'équipe de développement ?

<alex_cei> L'acquisition de l'actif de Commodore nous donnera 17 ingénieurs. Les plans prévoient de monter ce nombre jusque 103 d'ici la fin de l'année. Nous allons également collaborer étroitement avec les autres fabricants comme par exemple Ameristar pour les réseaux, etc...

<DanF> Que propose CEI pour supporter les groupes d'utilisateurs Amiga ?

<alex_cei> Des prix bas, des matériels promotionnels, des démonstrations locales, des crédits spéciaux, etc...

<Fila> Allez-vous continuer de fabriquer et de supporter la CD32 ?

<alex_cei> Oui, mais je vois plus l'avenir dans une machine genre A1200 avec un lecteur CD interne. Nous devons être conscients que la compétition contre les "big boys" (Nintendo, Sega) sera très difficile. Utilisons les avantages de notre technologie et poussons-les en avant. La CD32 est une formidable machine pour les bornes interactives. La prochaine machine utilisant la nouvelle technologie aura une meilleure chance contre les "big boys". Malheureusement Commodore a perdu trop de temps précieux avec la CD32 et essayer de la relancer coûterait tout simplement trop. [NDT : Mmmouais, la CD32 a quand même TRES bien marché en Angleterre !]

<_lisa_> Il semble que, maintenant le marché a atteint une phase de maturité, le marketing est vital, surtout que les "big boys" pratiquent des stratégies du type "je tiens et je garde". Comment allez-vous combattre cela ?
De plus : 1. Est-ce que l'Amiga reviendra chez les gros vendeurs ?
2. Voulez-vous d'un (e) jeune diplômé (e) MBA pour votre département marketing ?

<alex_cei> Une autre question en deux parties, je vois. Avant tout l'Amiga est encore, même aujourd'hui, viable face aux pointures du marché informatique. Personne d'autre ne fabrique un ordinateur personnel qui en fait autant que le 1200 et le vend à ce prix. Si nous nous attachons aux marchés que l'Amiga peut emporter, il n'y a pas de raison pour que nous ne répétions pas le succès du Commodore 64. En avançant à partir des nouvelles technologies que Commodore possède, nous pouvons aussi jouer un rôle significatif dans les marchés en développement.
Pour ce qui est de la seconde partie, notre marketing doit être établi selon une approche créative (lisez "inhabituelle"). Nous avons besoin des meilleurs (POINT). [NDT : c'est rassurant...]

<Camelot> 1. Quels sont vos plans pour l'Europe ? Dans des conférences précédentes vous avez principalement parlé des Etats Unis. Avez-vous assez de fonds pour entreprendre un marketing efficace en Europe également ?
2. Projetez-vous de reprendre des ex-employés de Commodore (ex Dave Haynie) ? Et avec le retour de certains employés, pourquoi pas le AAA ? D'après ce que je sais, les plans pour le RISC sont fondés sur l'opinion de 17 ingénieurs qui ne connaissent pas AAA.

<alex_cei> Encore une fois l'Europe est très importante ! Commodore a vendu 85 % de ses ordinateurs en Europe. Nous allons allouer toutes les ressources nécessaires pour que le marché Européen soit florissant. Il y a beaucoup d'ex-employés de Commodore qui ont offert leurs services dès que le rachat serait effectif. Bien entendu nous sommes ravis de bâtir une nouvelle équipe Amiga en utilisant quelques anciens.

<hog> Deux inconvenients qu'aurait un Amiga sous WindowsNT (boo !) :
1. Il repousserait les "Amigaïstes" loyaux, qui aiment la relation intime entre le CPU, les custom chips, et le système d'exploitation.
2. Il aurait du mal à attirer ceux qui ont déjà une machine Windows NT.
Alex : quelle est votre opinion ?

<alex_cei> HUH ?

<Jason-AR> Traduction : Voulez-vous utiliser Windows NT ?

<alex_cei> L'Amiga est unique grâce à son OS et à ses custom chips. Cela n'enlève pas la possibilité d'accepter plusieurs OS. Rappelez-vous le cheval de Troie. Attendez qu'ils voient notre OS.
PS : La plupart des gens achèteront un Amiga s'il accepte Windows NT, mais certains ne l'achèteront pas s'il ne l'accepte pas.

<Tau> Question en deux parties de quelqu'un dehors :
1. Vous avez parlé de reprendre des employés de l'ex-Commodore. Une grosse partie de l'ancienne équipe de développement est chez Scala et 3DO, semble-t-il. Avez vous des plans de développement avec Scala ?
2. Quel support de son est prévu pour l'Amiga ?

<alex_cei> Le co-développement avec Scala n'est pas exclu. CEI a d'excellentes relations avec Scala. Nous envisageons de travailler avec eux dans le futur.
Deuxième partie... DSP

<Tau> [Le son est une des choses pour lequelles la gestion par l'OS est très proche du matériel. L'adapter à quelque chose d'autre sera un challenge. Bonne Chance.]

<mickh> Comment prévoyez vous de porter l'AmigaOS sur un cpu RISC ? Des applications en code natif seront-elles alors disponibles rapidement ?

<alex_cei> Porter l'AmigaOS est une tâche énorme que nous comptons entreprendre immédiatement. Dans le but d'obtenir un portage correct, il est important d'établir une collaboration entre développeurs. Notre rôle inclut une complète implémentation du portage pour les développeurs. Quand l'OS porté sera sorti, des applications qui utilisent pleinement l'OS doivent être présentes.

<HarvL> Alex, salut. A propos des shows à venir, le VTU de Californie le mois prochain et le CES de Las Vegas de Janvier 1995, quels sont les plans de CEI pour ces shows ? Le CES en particulier serait une excellente occasion pour "relancer" l'Amiga.

<alex_cei> La contrainte du temps est critique. Dès que nous aurons terminé le rachat des avoirs de Commodore, nous mettrons immédiatement en oeuvre une tournée de show agressifs. Mais démarrer trop tôt n'aurait pas de sens. Je vais assister à de nombreux shows dans les prochaines semaines afin de rencontrer en privé les développeurs et les supporters.

<Xed> L'Amiga était important ici bas en Australie jusqu'à ce que Commodore lâche tous les distributeurs. Y a-t-il des plans pour remonter Commodore Australie et reconstruire la base d'utilisateurs ici ? Je connais de nombreuses personnes qui ne veulent pas vendre leur Amiga (moi compris).

<alex_cei> Oui, nous sommes en contact avec plusieurs personnages clés sur le marché Australien. Dans l'immédiat, nos plans ne prévoient pas de réouverture d'une filiale mais un travail en commun avec nos alliés.

<Axios> Est-ce qu'un CD-ROM compatible CD32 et MPEG sortira immédiatement après le rachat ?

<alex_cei> OUI !

<oleg> M. Amor, beaucoup ont dit que l'Amiga était une technologie morte, limitée par ses customs chips, pourquoi dépenser de l'argent alors ?

<alex_cei> Il y a ici plus de 400 utilisateurs avec nous en ce moment. Des commandes de milliers d'ordinateurs sont en attente. L'OS de Amiga peut faire des choses dont Windows n'ose pas rêver pour un coût que personne ne peut égaler. L'Amiga est mort ?

<Marrs> Commodore n'avait qu'un support pour développeurs fortunés. Prévoyez-vous un support "bon marché" pour les auteurs de Domaine Public et Shareware qui veulent juste la documentation du dernier OS ?

<alex_cei> Oui, les développeurs sont une part importante dans le succès de l'Amiga. De nombreux développeurs ne sont que de petites sociétés individuelles. Nous réalisons pleinement que chacun doit avoir des informations récentes.

<LehmanNAV> N'avez-vous pas le sentiment que tout ceci est peut-être un peu trop tard ? Spécialement avec l'ébranlement du marché qui a commencé cet été et qui probablement ne s'arrêtera pas avant plusieurs années.
Toutes les sociétés sont devenues extrêmement compétitives, et le marché tend à se concentrer sur le (s) standard (s) "victorieux" (pas nécessairement le (s) meilleur (s)). Pensez-vous que CEI soit équipé pour survivre à cette menace ?

<alex_cei> OUI ! Notre intention n'est pas de combattre directement tous les IBMs et autres Compaqs du monde. Le marché se fragmente et le consommateur commence à acheter de manière plus intelligente. L'Amiga peut faire plus pour beaucoup moins cher. Non, je n'attends pas un miracle, mais la possibilité de s'implanter viablement sur le marché est plus qu'une opportunité.

<Sysinfo> 3 questions :
1. En quoi le support développeur de CEI sera différent de celui de l'ex-Commodore ?
2. CEI fera-t-elle ce qu'il faut pour que SAS (pour le SAS/C) reprenne son support de l'Amiga ?
3. Et enfin, sur quoi mise CEI : le AAA ou le projet "HOMBRE" ? [NDT : Hombre=3D/RISC]

<alex_cei> CEI va collaborer étroitement avec les développeurs. Cela comprend des risques partagés, des programmes marketing communs, la vente de configurations comprenant des produits externes avec les machines.
Le retour du support de SAS est primordial pour l'Amiga. CEI fera tout ce qui est possible dans ce sens.
La décision finale à propos de la technologie à adopter n'a pas été prise. L'utilisation d'un bus commun avec les graphiques non situés sur la carte mère apportera une grande flexibilité.

<Setok> Quel sera l'ordre de prix des nouveaux Amiga ? Je ne connais pas bien l'OS, aussi a-t-il une protection mémoire et autres ?

<alex_cei> Il n'y a pas beaucoup de marge pour le bas de gamme, ils étaient peu chers pour débuter. Les Amiga haut de gamme ont besoin de prix plus réalistes. Nos buts sont d'utiliser la formule qui a fait le succès de Commodore au début. La machine la plus puissante au meilleur prix. Ces dernières années, ils ont l'air de l'avoir oublié.

<Jason-AR> Interruption : cela comprendra évidemment du top-marketing de vendeur d'aspirateurs, n'est-ce pas ?

<Richie> 1. Comment allez-vous supporter les vendeurs dédiés Amiga par rapport aux grosses entreprises de VPC toutes machines, pour améliorer l'image et la force de l'Amiga ?
2. Avez vous envisagé d'acheter SC à SAS et de continuer le développement vous-même ?

<alex_cei> Un contrôle strict du marché doit être mis en oeuvre. L'Amiga n'est pas un clône PC et ne doit pas être traité comme tel. La survie d'un réseau de revendeurs est indispensable pour vendre un produit spécifique comme l'Amiga. Nous n'avons pas envisagé de rachat de SC pour l'instant.

<vidarp> Tout cela est bien beau, mais il n'y a aucune REELLE nouvelle, juste un tas de SI et de ALORS, je veux dire que Commodore UK est persuadé à 99 % de racheter l'Amiga et vous aussi, alors quelqu'un doit savoir quelque chose. Nous sommes encore dans le NOIR ici. Si cela prend plus longtemps, même moi j'abandonnerai le navire.

<alex_cei> EST-CE UNE QUESTION OU UN COMMENTAIRE ?

<Jason-AR> Commentaire. Question suivante.

<Tachy> Salut Alex, est-ce que les futures versions de l'AmigaOS auront une protection mémoire par MMU comme OS/2, UNIX et d'autres ? En tant que programmeur, je pense que nous devrions nous occuper de l'efficacité de l'OS et de son multitâche également... Que pense CEI à ce propos ?

<alex_cei> Rappelez-vous que je ne suis ni ingénieur ni programmeur. Je pense que le marché attend que tout Amiga soit équipé d'une MMU.

<Metalite> A quand le parallélisme, les utilisateurs multiples, plusieurs terminaux et plusieurs claviers sur une machine ? Oh et la protection mémoire dans les prochaines machines ?

<alex_cei> Désolé, votre question sort de mes compétences.

<dmalovic> Est-ce que CEI dessinera des Amiga avec à la fois des modes "chunky" et "planar", et allez vous empêcher la vidéo de bloquer le processeur lorsque le DMA est encombré (avec de la Ram vidéo à deux entrées) ? [NDT : l'utilisation de VRAM était prévue pour le AAA]

<alex_cei> Oui, le travail de conversion existe déjà sur la CD32. Cette question me dépasse aussi à cause de sa nature technique.

<Lomby> Bonjour Alex : quelle sorte de support envisagez-vous pour les pays étrangers (revendeurs privés, intermédiaires...) ?

<alex_cei> Les centres principaux seront au Royaume Uni, en Allemagne, au Canada et aux USA initialement. L'expansion en Norvège et en Italie est possible. Notre désir est de travailler avec des partenaires dans le reste du monde pour satisfaire les besoins du marché.

<PreSSo> Quand le multi-processing massif (ou au moins multiprocessing tout court) sera-t-il supporté par l'AmigaOS et pour quel processeur ? Et où les utilisateurs pourront-ils envoyer leurs idées pour améliorer l'Amiga (une adresse E-mail) ? [NDT : E-mail=Courrier électronique]

<alex_cei> La première question est bien trop technique pour que je puisse y répondre. Nous serions heureux de recevoir des suggestions par courrier à l'adresse suivante :

**CEI**
**5555 West Flagler Street**
**Miami, FL 33134**
**USA**
Sujet : Amiga Suggestions
[NDT : certainement en Anglais de préférence]

Dès que nous aurons terminé l'acquisition nous communiquerons une adresse E-mail. Ou envoyez vos suggestions à "JASON@aspirateur. com". Il nous les transmettra rapidement.

<Jason-AR> Interruption : non, non, c'est jcompton@bbs. xnet. com, mais c'est un nom excellent pour quand j'aurai mon propre site... :)

<Phalanx> Quand verrons-nous RTG ? C'est plus important que le RISC.

<alex_cei> RTG est en tête de notre liste de besoins. Son temps est venu.

<LehmanNAV> [On m'a demandé ce qu'est RTG, RTG=ReTargetable Graphics, cela définit une interface graphique standard qui s'adapte aux caractéristiques de votre carte graphique.]

<Tinea> Négociez-vous avec Microsoft ou Lotus pour porter Word ou AmiPro ? (Final Writer ne suffit pas à mon avis)

<alex_cei> Nous sommes en contact avec nombre de sociétés tant dans l'industrie du logiciel que dans celle du matériel. Pour l'instant je ne peux donner aucun renseignement. Si nous pouvons introduire une machine multi-OS, cela donnera à l'Amiga une base de programmes plus large.

<MrGandalf> Vous avez mentionné des améliorations esthétiques de l'OS, de quels types d'améliorations parlez-vous ?

<alex_cei> Nous avons examiné de près les Silicon Graphics, Windows, etc... Leur interface a une apparence plus professionnelle que nos Amiga adorés.

<Tau> [Mon Dieu, donnez-moi le GEOS du C64 plutôt que Windoze, s'il vous plaît !]

<Shades> Est-ce que le 1200 gardera sa forme actuelle d'ordinateur "tout-dans-un-boîtier" ou aura-t-il un clavier séparé ? Et quel sera le nom de la société ?

<alex_cei> Je pense qu'il y a de la place pour nombre d'améliorations sur l'Amiga 1200. Cela n'implique pas nécessairement de refaire la machine, mais peut signifier la création de nouveaux modèles (A1400, A1600, etc...).
Le nom actuel est Amiga Technologies International, mais gardez à l'esprit que cela peur changer avec les implications légales.

<cwolf> [NeXTSTEP serait un bien meilleur modèle !]

<LehmanNAV> [d'accord !]

<Frotz> Pourquoi cela a-t-il déjà pris plus de six mois ? Pouvez-vous expliquer vos difficultés pour que les sceptiques parmi nous comprennent ?

<alex_cei> Avant tout, vous devez vous rappeler que Commodore avait un chiffre d'affaires en milliards de dollars. Il y avait 35 sociétés différentes établies dans 20 pays. C'est un cauchemar légal. De plus, les seules personnes qui ont gagné de l'argent dans cette affaire sont les hommes de loi et les commissionnaires.
La majorité des questions légales ont été résolues et c'est pourquoi le transfert réel de propriété est à portée de main. Le problème avec l'inventaire des Philippines est responsable des derniers retards.

<MattC2> [Les hommes de loi sont connus pour tirer de l'argent de tout vu qu'ils sont payés à l'heure !]

<alex_cei> Heureusement ces points ont été ou seront résolus d'ici la fin de la semaine.

<XmikeX> Alex : savez vous quand CEI aura un inventaire prêt pour ceux qui ont déjà un acompte pour certains prototypes Commodore comme le C65 ?

<alex_cei> Nous n'avons pris aucun acompte pour aucun prototype Commodore. Quand l'inventaire sera disponible, nous satisferons les commandes : le premier arrivé sera le premier servi.

<Timmer> Allez-vous envisager de sous-traiter une partie du travail sur l'OS, par exemple l'amélioration de l'interface graphique ? Je pense qu'à Phantom Development nous avons déjà nettement débroussaillé le terrain dans ce sens.

<alex_cei> Oui. Nous sommes heureux d'avoir l'opportunité de travailler avec des développeurs pour accélérer nos plans.

<Tau> [Je suis sur que pepo qui est ici voudrait bien jeter un oeil aux sources d'Intuition !]

<dracon> L'Amiga a toujours été une bonne machine pour le son depuis le 500. Quelles idées a CEI pour l'amélioration des capacités sonores de l'Amiga ? 16 bits audio, support MIDI intégré ?

<alex_cei> Encore une fois le DSP est l'instrument (je tente un jeu de mots) qui amènera l'Amiga dans le théâtre du son. [NDT : désolé, à mauvais jeu de mots, mauvaise traduction.]

<Bewdah> Alex : y a-t-il une chance de JAMAIS voir l'Amiga 3000 + ? Et avez-vous suffisamment apprécié ceci pour vouloir une autre conférence IRC ?

<alex_cei> Je pense que vous verrez une machine qui offrira toutes les capacités du 3000 + et plus.
J'ai apprécié l'opportunité d'être avec vous cet après-midi. Heureusement, la prochaine fois nous pourrons dire que nous avançons avec l'Amiga au lieu de juste en parler ! [NDT : après-midi pour lui, ici il est 2h du matin !]

<Bewdah> Gagné, UNE AUTRE conférence !

<Jason-AR> Voilà, la conférence se termine. Juste pour résumer, beaucoup ont manifesté le désir de travailler pour la nouvelle société. Que leur suggérez-vous pour l'instant ?

<alex_cei> Nous avons besoin de l'aide de tous pour réussir. La grosse différence est que CEI restera à l'écoute alors que Commodore ne l'était pas. N'hésitez pas à nous contacter.

<Jason-AR> Quelle type de présence pouvez-vous assurer de manière réaliste au CES de cet hiver ? Je pense à cela maintenant : il est trop tard pour obtenir de la place.

<alex_cei> Le CES est hors de question.

<Jason-AR> Ok, tout le monde, c'est fini. Restez ici pour la conclusion et les obligations légales...

* Bewdah remercie Alex pour le temps passé au nom de toute la foule qui n'a pas la parole. "Merci beaucoup Alex !! "

<Jason-AR> Merci à Alex Amor, Président de CEI, d'avoir pris le temps d'être ici aujourd'hui. Merci aux plus de 400 personnes qui étaient présentes à cette conférence, soit de manière active, soit comme simples auditeurs.

Merci aux opérateurs du canal qui ont fait la police, et je remercie Bewdah d'avoir accompli les travaux ingrats comme la gestion de la liste des questions et l'attribution de la parole. Son aide fut inestimable.
Merci à vous tous qui êtes venus. Je voudrais tout particulièrement remercier les modérateurs et tous ceux qui ont aidé à organiser cette conférence !
Les commentaires peuvent être directement envoyés à CEI, à l'adresse qu'ils vous ont donné il y a peu, ou à moi : jcompton@bbs. xnet. com, je leur transmettrai. Voilà je termine. Merci à tous d'avoir fait de ceci un succès étonnant.

Que dire sinon que beaucoup de questions restent en suspens. Ceci dit, la position d'Alex Amor me paraît plus claire et plus favorable à l'Amiga que celle de ses concurrents. Maintenant, si comme il le dit il l'emporte, nous verrons bien...

**Arnaud LADRIERE**

# L'AMIGA TOUJOURS SOUS PERFUSION

***Peu ou pas de nouvelles de l'affaire Commodore (consultez la rubrique News). On a entendu dire aux Etats-Unis qu'une société de production audiovisuelle aurait acheté les droits nécessaires pour réaliser un feuilleton de 500 épisodes qui retracerait la faillite de CBM... Certaines mauvaises langues affirment que le repreneur de l'Amiga préparerait un nouveau modèle, chipset AAA, son 16 bit 32 voies, et doté d'un unique processeur cadencé à 90 mhz, un Pentium pour être précis. Heu, c'est de l'humour, c'est bon pour le moral... non ?***

AMIGA FORMAT

**(GB)**

Les magazines anglais continuent leur bonhomme de chemin sur la route de l'édition sans paraître affectés par la crise. Comme quoi, la Grande Bretagne est un pays à part en matière d'Amiga. En ce mois de décembre Amiga Format a légèrement changé sa maquette (un peu comme nous ces derniers temps, mais en mieux...). Le RISC, poussé sur le devant de la scène par les événements, occupe un dossier complet. Quant à Mr Commodore UK, il ne veut plus qu'on l'appelle Commodore. Le Future Entertainment Show (salon réunissant entre autres tous les magazines de la maison Future Publishing) a vu un exposant nouveau au nom court mais significatif de'Amiga'. Le stand de la jeune société de David Pleasance n'arborait en effet aucun logo Commodore. On a souvent discuté de la fiabilité et du taux de réussite du projet de Pleasance, mais nul doute que sa confiance en l'Amiga ne peut être remise en cause. Ce type a la foi et tant mieux, car il en aura besoin pour livrer un combat sans merci, sans pitié, un Mortal Kombat 2 quoi. Hé oui, le numéro 2 du méga hit d'Akklaim (admirez la transition) est testé en "exclusive world's first review" dans ce numéro d'Amiga Format. Il faut dire que le premier épisode avait été lancé à grand renfort de pub et avait largement mérité son succès. Le numéro 2 semble à la hauteur des attentes puisqu'il récolte une note de 92 %. David Pleasance va pouvoir se défouler.

Home PC

**(FRA)**

"Mais... Qu'est-ce que ça veut dire ? On se moque de nous ! On achète un magazine Amiga et on y parle de PC !?". Cela pourrait être la réaction que vous venez d'avoir. Sachez qu'elle n'est pas justifiée car Home PC n'est point du tout destiné aux PC et compatibles. Je l'ai cru à un moment mais, en lisant l'édito, j'ai compris qu'il en était autrement. Ce dernier indique en effet que l'acronyme PC désigne l'Ordinateur Personnel (ce pourrait être un ZX-Spectrum ou MSX tout comme un Mac ou un PC) et que le titre Home PC cible en fait les ordinateurs personnels pour la maison (anglophobes que vous êtes !) c'est à dire par extension ceux destinés à l'ensemble de la famille. On y parle donc de PC et de Mac. Mais et l'Amiga ? N'est-ce pas un ordinateur familial ? Je veux bien comprendre que la situation du marché est catastrophique mais tout de même, ça ne coûte de rien d'écrire une petite ligne à son sujet. Résumons donc : l'Amiga n'est pas une console de jeu ; l'Amiga n'est pas un ordinateur professionnel ; l'Amiga n'est pas un ordinateur familial. Alors quoi ? Bientôt on pourra entendra dire "Amiga ? Mais oui bien sûr que je sais ! Ca veut dire "amie" en espagnol ! "...

CD MEDIA

**(FRA)**

"Mais... Qu'est-ce que ça veut dire ? On se moque de nous ! On achète un magazine Amiga et on y parle de PC ?!" (bis). Cela pourrait être la réaction que vous venez d'avoir (bis). Or croyez-moi, vous vous trompez encore. CD Média est à la base un magazine consacré au support CD.C'est à dire donc au PC CD-ROM, au Mac et au CD-I. Là encore, l'existence de l'Amiga en tant que machine CD n'a pas du tout été perçue par la rédaction de ce magazine pour les raisons que l'on connaît déjà. On n'en a donc pas parlé une seule fois depuis sa création et ce, malgré la présence au sein de leur équipe de notre vénérable illustrateur Yann Serra, ardent défenseur de l'Amiga. Yann a tenté à maintes et maintes reprises de proposer des tests sur CD32 et Amiga CD mais sans succès. Mais depuis maintenant 2 mois, CD Média est livré avec un CD-ROM contenant démos de jeux, informations, programmes DP, etc... le tout présenté par des animations réalisées par l'individu précité et, suprême délice de la revanche 2 le retour, en grande partie conçues avec Deluxe Paint sur Amiga (sur un Amiga 1000 pour être exact !). L'habitué d'Amiga Revue reconnaîtra du premier coup d'oeil les personnages "snarkesques" de Yann Serra. Cela dit, il n'était pas nécessaire de pousser le bouchon trop loin pour les forcer à parler de l'Amiga dans ce numéro 5 puisqu'un article de deux pages est consacré au Video Toaster qui, selon le titre, "grille la concurrence" (excellent !). Le Video Toaster et l'Amiga y sont quasiment encensés. Mais, car dans toutes les belles histoires il y a un mais, un article dans la presse PC n'est jamais désintéressé, c'est à dire que, ouvrez les guillemets (avec des pincettes), "le Toaster est aujourd'hui arrivé aux limites des capacités de l'Amiga. C'est pourquoi Newtek passe à la plateforme PC, plus rapide, plus performante"... et vas-y que je t'illustre ça avec des images calculées sous Lightwave et Caligari...

# C.C.M.

## CASH & CARRY MICRO

37, Rue des Mathurins
75008 PARIS
TEL: (1) 47 12 10 91

Vente par Correspondance uniquement

**SPECIAL OCTOBRE UNIQUEMENT prolongé (30 Novembre)**
**Folie sur le CD-ROM A1200/A600**
**CONTROLEUR DRIVER PCMCIA Pour Mitsumi**
**PRIX CCM 690 FRS**
**KIT COMPLET AVEC LECTEUR CD ROM EXT.**
**PRIX CCM 1990 FRS**

**NOUVEAU**
**Posseseurs des Kits ci-contre**
**Transformez votre Amiga en CD32**
**BSC1 pour A1200**
**Frs 490**
**BSC2 pourA4000**
**Frs 590**

**SPECIAL OCTOBRE UNIQUEMENT prolongé (30 Novembre)**
**Folie sur le CD-ROM A2000/3000/4000**
**CONTROLEUR IDE + DRIVER MITSUMI**
**PRIX CCM 790 FRS**
**KIT COMPLET AVEC LECTEUR CD ROM INTERNE**
**PRIX CCM 1790 FRS**

## PROMOS

(Jusqu'à épuisement des stocks)

| Produit | Prix |
|---|---|
| Broadcast Titler 2 VO | 590 |
| Flammitel2 (émul. Minitel) | 200 |
| VISTAPRO | 490 |
| N° Titler (titrage Video) | 490 |
| **FINAL COPY 2 VF** | 450 |
| TRUE PAINT (Ham8 24Bts) | 350 |
| Bars & Pipes Pro 2 VO | 1390 |
| Bars & Pipes Pro 1 VF | 1990 |
| Tools et Add on pour B&P | 150 |
| Samplitude Jr | 490 |
| 20 Fonts WordWoth/AGFA | 150 |
| 25 Fonts WordWorth/AGFA | 190 |
| 50 Fonts WordWorth/AGFA | 300 |
| Multi start (A500/600/2000) | 125 |

## CD-ROMS

COMPATIBLES AMIGA

| Produit | Prix |
|---|---|
| **AMIGA TOOLS** | 245 |
| **Démo Collection 1** | 195 |
| **Démo Collection 2** | 195 |
| **Clips Arts et Fonts** | 295 |
| **Vidéo Créator** | 395 |
| **Gold Fish (2 CD)** | 245 |
| **GIGA DP** | 395 |
| **Imagine CD** | 395 |
| **SunFly Karaoke 1-5** | 395 |
| **Sexual Fantaisies** | 295 |
| **Megahits 1** | 315 |
| **NoW Games 1, 2 ou 3** | 195 |
| **Grafik CD** | 147 |

**Nouveautés régulieres**

## PERIPHERIQUES

### A1200

| Produit | Prix |
|---|---|
| Carte Accélératrice M1230 Turbo (68030/33/ MMU et 2MO) | 1990 |
| Carte cidessus 50MHZ 4MO de RAM | 3290 |
| 68030/40MHZ GVP 4MO 32 Bits Horl. sup. Co/pro Opt. SCSI | 3990 |
| 68030/40MHZ GVP 4MO 32 BITS HORLOGE Co/pro 40MHZ | 4990 |
| 6803/50MHZ GVP 4MO 32 BITS HORLOGE sup. Copro opt. SCSiI | 4990 |
| **Les cartes GVP sont extensibles à 96MO** | |
| Carte SCSI2 GVP (externe) pour cartes Accel. GVP | 890 |
| Co Processeur 68882 (PGA) 40MHZ Pour cartes Acce. ou Mem. | 1190 |
| Extension Mem pour cartes GVP 4MO 32 bits | 2390 |
| Extension Mem pour cartes GVP 16 MO 32 bits | 9990 |
| XDS (Boitier HD externe) Auto Alimenté | 590 |

### A4000/3000/2000

| Produit | Prix |
|---|---|
| DKB 3128 exten. Mém. de 0K à 128MO 32 bits (A4000/3000) | 1290 |
| Carte SCSI 2 (A4000) DKB 4091 | 2490 |
| Carte SCSI 2 16 Bits 0K extensible 8MO (A4000/2000) | 1190 |
| CONTRÔLEUR IDE POUR CD ROM (A4000/3000/2000) | 890 |
| CD ROM avec Contro. Dble Vitesse Multise. (A4000/3000/2000) | 2190 |
| Contrôleur IDE 0K extensible à 8MO (A4000/3000/2000) | 790 |
| MEGACHIP 2 MO ram Video (A2000/A500) | 1790 |
| *Carte accélératrice GVP 68040 40Mhz 4 MO Ram (A4000)* | 9990 |
| **Carte Ci-dessus avec 16 MO de RAM** | 15990 |
| Carte Mémoire 16 bits pour A2000 OK extensible 8MO | 350 |
| **CARTE OPAL VISION** | 2990 |
| I/O extender 2 ports séries et 1// (A2000/3000/4000) | 1390 |
| **EGS SPECTRUM** | NC |
| **MULTIFACE CARD3 2SER 1//** (A2000/3000/4000) | 890 |

### A500/500+/600

| Produit | Prix |
|---|---|
| Lecteur Interne A500 | 440 |
| Extension 512K A500 | 290 |
| MegaBoard (A500) Fait passer votre ext.512K(sauf A501) à 2MO | 510 |
| Extension 1MO pour A500+ | 490 |
| Extension 1MO pour A600 | 490 |
| PCMCIA Pour A600 2MO | 540 |
| PCMCIA Pour A600 4MO | 790 |
| MULTISTART2 (A500/500+/600) Permet d'utiliser 1.3 et 2.0 | 190 |
| **XDS (boitier HD externe) (A600) Auto Alimenté** | 590 |
| Contrôleur et Boitier externe 0K extensible 8MO (A5000)Auto Alim. | 790 |
| MEGACHIP 2 MO de Ram Video dans votre A500 | 1790 |

### TOUS AMIGAS

| Produit | Prix |
|---|---|
| LECTEUR EXTERNE 880K | 490 |
| DISQUETTES HD NEUTRES HAUTE QUALITE par 100 | 690 |
| DISQUETTES DD NEUTRES HAUTE QUALITE | 490 |
| SOURIS AMIGA | 190 |
| SOURIS INFRA ROUGE (PRO) | 390 |
| TAPIS SOURIS (gratuit avec 600 et + de Commande) | 35 |
| INTERFACE MIDI Livrée avec 2 câbles MIDI | 225 |
| **TRACKBALL** | 290 |

### DISQUES DURS

| Produit | Prix |
|---|---|
| IDE 2.5 (A1200/600ou boitier externe A500) : 60MO formatés | 1290 |
| IDE 2.5 (A1200/600ou boitier externe A500) : 120MO formatés | 1490 |
| IDE 3.5 Pour tous Amigas et XDS **210MO** | 1590 |
| IDE 3.5 Pour tous Amigas et XDS **420MO** | 1990 |
| IDE 3.5 Pour tous Amigas et XDS **540MO** | 2390 |

## SPECIALITES

### COMMUNICATOR

AMIGA ET CD32
Peuvent Communiquer, transférer des fichiers etc...
VERSION COMPLETE
avec Interface Midi et prise clavier, Dos etc...
1190 Frs
VERSION LIGHT
790 Frs

### S X - 1

**Transforme votre CD32**
en A 1200 complet Utilise un clavier PC-AT ports // série et lecteur port Externe pour HD IDE 3.5 pouces port interne pour IDE 2.5 pouces slot ex tension Mémoire 1/4/8 MO horloge/calandrier permanent Permet l'utilisation de la carte FMV
**PRIX 1790 FRS**

### FARGO PRIMERA

**Impression thermique de haute qualité à un prix amateur**
**Prix de revient d'une page +- 50% inferieure au jet d'encre.**
**Avec le Kit Sublimation vous obtenez une qualité Photo.**
**En mode non sublimation utilise du papier photocopieur.**
**Papier spécial pour transferts T-Shirts.**

**PRIX CCM 7290 Frs**
**KIT SUBLIMATION 1790 Frs**

**Consommables Primera**
**FILMS 4 COULEURS 85 Pages 290 Frs**
**FILMS NOIR (Texte) 400 pages 290 Frs**
**RECHARGE SUBLIMATION 25 PAGES 750 FRS**
**PAPIER T-SHIRTS 10 PAGES 120 FRS**

### PRESTATIONS SUR FARGO

**Vos images 2D ou 3D enfin reproduites comme il se doit.**
**FICHIERS MAXI 1000*1000**
**TIRAGE NORMAL 45 Frs L'image**
**TIRAGE SUBLIMATION OU T-SHIRTS 60 Frs L'image**
**FICHIERS SUPERIEURS A 1000*1000 ajouter 50 frs**
**Pour ces prestaions les frais de port sont à 20 Frs et non 50F**

### PRODUITS SATV

| Produit | Prix |
|---|---|
| **GST 40 AF Genlock Pal avec Fader** | **2290** |
| **GST 40 YC GENLOCK YC** | **2290** |
| **GOLD SPF Genlock Pal avec Spliter et Fader** | **4190** |
| **GST GOLD PRO Genlock Pal YC** | **6490** |
| **MSP1000 Genlock TBC Pal Secam YC et RVB** | **16200** |

### DSS 3.0

**VERSION FRANCAISE**
**Digitaliseur de son hautes performances**
**690 FRS.**

### MICROVITEC

**Moniteur Multisync**
**le seul à aller de 15 à 40 Khz**
**2990 FRS**
**LNCEINTES ASSERVIES**
**450 FRS**

## LOGICIELS

**Utilitaires et Pro.**

| Produit | Prix |
|---|---|
| **ART DEPT PRO2.5** | 1590 |
| **SCALA MM300** | 2990 |
| **INFO CHANEL** | NC |
| **ASDG Exp. product** | 550 |
| **ASDG Pro Conver. Pack** | 550 |
| **ASDG CI3000** | 1190 |
| **ASDG Epson Scan drive** | 1190 |
| **ASDG JX100 driver** | 590 |
| **CYGNUS ED PRO VO** | 390 |
| **LATTICE** | 1690 |
| **CALLIGARI** | 1590 |
| **PAGE SETTER 3** | 350 |
| **VIDEO DIRECTOR** | 1390 |
| **SACLA500 (VT100)** | 390 |
| **ECHO 100** | 1590 |
| **IMAGINE 3D 3.0** | 2990 |
| **Deluxe Music 3 + Kit MID** | 945 |
| **DELUXE PAINT 4 AGA** | 490 |
| **QUATERBACK 6.0** | 290 |

Special CineMorph (VF)
**Prix CCM 290Frs**

Special IMAGE FX(VF)
**Prix CCM 990Frs**

BRILLANCE 2.0(VF)
**PRIX CCM 890Frs**

LIGHWAWE
LE "TOP" EN 3D
(Possibilité Uprade, PC, MAC)
Dernière Version
**4990 FRS**

## JEUX CD32

| Jeu | Prix |
|---|---|
| 7 Gates of Gambala | 210 |
| **Alfred chicken** | 210 |
| **Arabian night** | 99 |
| **Assassin Special edition** | 139 |
| **Bridge Initiation VF** | 239 |
| **Brutal Sport Football** | 199 |
| **Bubba'N' Stix** | 230 |
| **Castel 2** | 255 |
| **Chaos engine** | 249 |
| **Chuck Rock 1** | 125 |
| **Chuck Rock 2** | 229 |
| **D Génération** | 179 |
| **Deep Core** | 249 |
| **Dennis** | 219 |
| **Diposable Hero** | 229 |
| **Fire and Ice** | 210 |
| **Fire Force** | 249 |
| **Fontier Elite 2 vf** | 249 |
| **Fury of the Furies** | 249 |
| **Global Effect** | 255 |
| **Gunship 2000** | 239 |
| **HUMANS 1 + 2** | 239 |
| **Impossible Mission** | 289 |
| **James Pond 2** | 195 |
| **Labyrinth of Time** | 179 |
| **LEMMINGS 1** | 210 |
| **Mean Arenas** | 245 |
| **Microcosm** | 350 |
| **Morph** | 195 |
| **Pirate Gold** | 199 |
| **Premiere** | 119 |
| **Seef & Destroy** | 199 |
| **Shaolin** | 255 |
| **Sleep Walker** | 229 |
| **Total Carnage** | 270 |
| **Trolls** | 229 |
| **Whale' s Voyage** | 229 |
| **Zool** | 255 |

## JEUX AMIGAS

| Jeu | Prix |
|---|---|
| Apocalypse | 230 |
| Award Winners 2 | 250 |
| **Beneath a Steel Sky** | 255 |
| **BLACK SECT** | 270 |
| **Body Blow (Aga 1200)** | 150 |
| **Brian The Lion** | 159 |

## JEUX AMIGA SUITE

| Jeu | Prix |
|---|---|
| **Cahos Engine** | 195 |
| **Cannon Fodder** | 270 |
| **Carlos** | 270 |
| **Civilization** | 250 |
| **Cool Spot** | 250 |
| **CyberPunks** | 199 |
| **D-Day 6 juin 44 VF** | 345 |
| **Detroit (Aga 1200)** | 345 |
| **Detroit** | 345 |
| **Empire Soccer** | 255 |
| **Excellent Games** | 299 |
| **Fun Radio 4** | 213 |
| **Goal** | 229 |
| **Gobliins 3** | 299 |
| **Gunship 2000 (Aga 1200)** | 279 |
| **Heindall 2 (Aga 1200)** | 265 |
| **Heindall VF** | 290 |
| **Innocent** | 240 |
| **Ishar 3** | 290 |
| **Jump** | 250 |
| **Jurassic Park** | 210 |
| **K240** | 255 |
| **Kik Off 3** | 250 |
| **King uest 6 VF** | 299 |
| **Lamborghini** | 270 |
| **Legacy of Sorasil** | 75 |
| **Lotus Trilogy** | 260 |
| **Mortal Kombat** | 220 |
| **Mr Nutz** | 210 |
| **O.M.** | 210 |
| **Pinball Fantaisies** | 270 |
| **Puggsy** | 240 |
| **Second Samouraï** | 245 |
| **Second Samourï (Aga1200)** | 245 |
| **Settlers** | 335 |
| **Sierra Soccer VF** | 219 |
| **Simon the Sorcerer (Aga 1200)** | 350 |
| **Starlord** | 260 |
| **Syndicate** | 225 |
| **Tornado** | 335 |
| **Tornado VF (Aga 1200)** | 270 |
| **Winter Olypics** | 255 |
| **Wornder Dog** | 190 |
| **Worl Cup USA 94** | 220 |
| **X-Mas Lemmings** | 125 |
| **Zool 2** | 199 |

## MEMOIRES

**Barettes SIMMS 32 BITs**
Pour A4000, Cartes DKB et tout périphérique utilisant ces barettes
Barette 4Mo **1290Frs**
Barette 8Mo **2990Frs**
Barette 16Mo **6290Frs**

**Boîtiers ZIPS Par 2MO**
**Pour cartes IDE, A3000**
**HD A500 Cartes BSC, Zydec**
**Prix CCM 890**
**Mémoires pour A590 NC**

## BON DE COMMANDE

NOM : ____________________

ADRESSE : ____________________

Code et Ville : ____________________

Téléphone : ____________________

Règlement: par : Chèque ,Carte Bleu ou C.R.

| PRODUIT | Prix |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Port & Embal. | |
| TOTAL | |

Signature:

### Conditions de ventes

Vente par correspondance uniquement. Prix TTC. **Participation aux frais de port et emballage à rajouter à la commande: Expédition Poste normale 50 Frs, Colissimo 60 Frs. Pour les expéditions en CR (contre remboursement) il sera ajouté 90 Frs.** Nos produits sont garantis fabricant, en nos locaux Frais retour à la charge du client. Tout retour devra faire l'objet d'un N° de retour. Tout logiciel defectueux sera échangé contre le même. **SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER DANS LES 15 JOURS QUI SUIVENT VOTRE ACHAT NOUS VOUS FERONS UN AVOIR DE LA SOMME CORRESPONDANTE.**

## PC Fun (FRA)

"Mais... qu'est-ce ça veut dire ? On se moque de nous ! On achète un magazine Amiga et on y parle de PC ?! " (ter). Cela pourrait être la réaction que vous venez d'avoir (ter). Hé bien croyez moi, cette fois vous avez raison ! Mais n'ayez crainte, ce n'est sûrement pas en prévision du changement de nom d"Amiga Revue'en'PC Revue'que j'ai décidé de parler de ce magazine. La raison est toute autre. Il y a environ à peu près presque quelque mois (bonjour l'exactitude), nous avons été conviés, Tonton Antoine, Laurent Christophe et moi-même à participer à'Micro Ondes', une émission de radio sur la station Ici & Maintenant, animée par Laurent Guerder et Stéphane Kauffmann. Comme on dit, cela avait été un "moment de radio" car la plupart des auditeurs auxquels nous étions censés répondre en tant que spécialistes et représentants de la presse Amiga, posaient à peu près tous des questions du genre "mais comment t'est-ce que je fais moi pour configurer ma carte Matrox MGA Impression en PCI alors que tous les connecteurs de ma carte mère sont encore en VLB ? "... Heureusement, quelques Amigaïstes fidèles nous ont sauvé la face en posant des vraies questions bien de chez nous du genre "mais comment t'est-ce que je fais moi pour configurer mon Workbench en 3.0 alors que mon Amiga 500 possède encore des ROM 1.3 ? ". Les deux sympathiques animateurs de Micro Ondes préparaient à l'époque, en collaboration avec Pressimage (Gen 4, ST-Mag, etc...), un magazine PC (où ils officient en tant que chefs de rubrique jeux et optimisation). Champagne, voilà le gamin. Il était donc normal de les inviter à notre tour au sein d'Amiga Revue. PC Fun, petit pavé de 165 pages, est bourré d'informations en tout genre. Son esprit enthousiaste et sa construction amènent un petit parfum de philosophie amigaïste... D'ailleurs, on ne s'étonnera pas d'y retrouver certains protagonistes du monde Amiga comme François Lionet (créateur d'Amos) et même une rubrique démos. Seule remarque, son prix, qui le rend un peu inaccessible. D'abord, est-ce que vous avez un PC ?

## Pro-Games (FRA)

Ne vous étonnez pas si vous n'avez jamais trouvé Pro Games en kiosque : c'est un magazine réservé à l'usage des professionnels. Il contient des interviews des acteurs de l'industrie des micro-loisirs, des informations souvent pointues et chiffrées et des analyses de marchés. L'un des intérêts de Pro Games est d'offrir une synthèse de la situation de la profession chaque mois. Les mouvements significatifs et les tendances qui se dégagent sont rapportées dans PG. Après quelques tonnes de pages consacrées aux consoles, on accède à la partie micro. Et miracle, on y parle de l'Amiga. Je cite : "Pinball Illusions disponible. Le troisième épisode du jeu de flipper de 21st Century Entertainment blabla blabla bla (...)"... C'est étonnant que l'on n'ait aucune information sur la situation de Commodore. On parle bien d'Atari, alors pourquoi pas de l'Amiga ? Groumf, comme dirait Donald (Duck pas Pleasance). Par contre, la calendrier de sortie des jeux des éditeurs annonce des produits intéressant tels que : Lords of the Realm (Impressions), Alien Olympics (Mindscape), Evasive Action (Mindscape), Space Academy (toujours chez Mindscape), Thumbelina (Time Warner), Sensible Golf (Virgin) et surtout, le Roi Lion (chez Virgin encore). Là où il est nécessaire (pratiquement urgent même !) de s'interroger, c'est lorsque le CDI 450 (une version améliorée du CD-I de Philips) est présenté comme une machine d'avenir. Il a un avenir en tant que lecteur CD-Audio et Vidéo sûrement, mais comme console... Ses spécifications techniques m'ont laissé perplexe : le CDI 450 serait en effet équipé d'un processeur 68070 de Philips cadencé à 30 mhz. Je n'ai pas eu le temps de prendre des renseignements, je crains donc le lapsus ou la confusion. Mais peut-être suis-je ignorant et dans ce cas là Philips aurait sa propre gamme de processeurs. De toute façon je m'en tape, je dormirais quand même tranquille cette nuit.

## .net (GB)

Ce que je commence à trouver désagréable dans. net, c'est le début de grosse tête que viennent de choper ses rédacteurs. Bon, c'est vrai, il y a de quoi, c'est un superbe magazine. Cela passe mieux qu'un gars de chez. net dise "encore mieux que le premier numéro" que quelqu'un de chez Amiga Concept qui dirait "on va faire un super canard CD"... C'était la vanne de la semaine, merci. Passons. C'est l'e-mail (ou courrier électronique) qui fait la une de. net ce mois-ci. Si vous désirez écrire à votre correspondant danois en utilisant la méthode classique, la "snail-mail" ou "courrier-escargot", il vous en coûtera environ 7 F (timbre, enveloppe, papier, et - heu - encre) et 5 jours. Si vous choisissez de passer par le Net, votre lettre arrivera en 15 secondes à destination et ne vous aura coûté que 7.000 F environ. Hum, je n'ai peut-être pas pris le meilleur exemple... Bon. En enlevant le côut de votre ordinateur et celui du modem, cette petite correspondance vous reviendra à environ 10 F (suivant votre temps de connexion, le réseau qui vous accueille et la vitesse à laquelle vous écrivez). L'exemple du Danemark a été choisi au hasard. La destination aurait pu être Israël comme la Tunisie ou le Groënland, le coût reste identique. De plus, une astuce permet d'envoyer en plus d'un texte, des images. Mais Internet reste encore trop cher pour le commun des mortels en France. Pourtant, d'ici bientôt presque maintenant dans pas longtemps, chacun pourra atteindre le cyber-espace pour une somme modeste en comparaison des services rendus.

## Picsou Magazine (FRA)

Je vous avais prévenu le mois dernier des sujets que j'étais susceptible d'aborder... Ce numéro 274 de Picsou Magazine a une pêche d'enfer. Disney et Sega font la promotion du Roi Lion en organisant un concours. Sans rire, la question est hyper-difficile : il s'agit de reconnaître l'extrait intru parmi un 8 autres tirés d'une image du jeu vidéo. A part ça, Picsou est toujours aussi radin et vénal (quel exemple pour les enfants !) et Donald toujours aussi poisseux. La différence avec les anciens numéros est qu'ici, on retrouve de "grosses" signatures telles celles d'Olivier Cachin (Fax'O sur M6), d'Alain Chabat, Dominique Farrugia et de Chantal Lauby (dits'les Nuls'). Ils ne sont pas les auteurs des BD bien sûr mais des rubriques musique ou humour... Au fait, saviez-vous que ce n'était pas Walt Disney lui-même qui a créé Picsou mais un certain Carl Barks ? A 80 ans, le type est encore en bonne état et a rendu visite à la rédaction du magazine en Juillet dernier. Le meilleur dans ce numéro, c'est surtout ce mini-livre de 52 pages intitulé "Monsieur et Madame ont un fils"... Je ne résiste pas la tentation de vous en donner les meilleurs extraits : Mr et Mme Onplutunapachangé présentent leur fils Antoine, Mr et Mme Nanasse et leur fils Judas, Mr et MMe Enchef et le jeune Serge, Mr et Mme Tabagnole et leur petit Alphonse... Veuillez m'excuser, je débloque. Complètement. Scrouitchhhhh.

**Rachid Ouadah**

**Vous pourrez juger de mon état mental à l'adresse Internet suivante : Rach@email. teaser. com.**

# ALEX : MOUVEMENT CHEZ LES MELONS...

***a scène Amiga regorge de nombreux graphistes talentueux. Habile de leur souris, adepte du dieu deluxe paint, cette caste compte pas mal de membres français. Cette fois c'est Alex de MELON DEZIGN ex-MOVEMENT, que nous avons capturé pour qu'il se prête au jeu des questions/réponses. Star adulée de la presse internationale (cf : la couverture de notre confrère Télé Gazette), il a bien voulu nous accorder quelques minutes de sa vie pour répondre à nos interrogations.***




**Amiga Revue : Qui est Alex ?**
**Alex :** Un personnage commun incommodant le commun.

**A R : Comment es-tu venu à l'Amiga ?**
**A :** Vivant en Europe, j'ai été influencé par un de ces vendeurs européens vers cette machine que vous voyez reposer maintenant sur un vulgaire comptoir en plastique blanc à la FNAC.
Notez que ceci se passe il y a quelques années ; aujourd'hui, en Europe comme partout ailleurs dans le monde, le même vendeur vous refilerait un boîtier vide avec un autocollant INTEL INSIDE dessus.

**A R : Et aux démos ?**
**A :** En voulant prendre sur une étagère haut placée à la FNAC le tout dernier jeu d'Ocean OU-KI-FO-TUER-TOUSKI-BOUGE-LATE-TE, ma main a faibli, j'ai attrapé une autre boîte : c'était celle de Deluxe Paint II. Et là, un monde merveilleux peuplé de formes étranges aux couleurs fruitées, s'est ouvert à mes yeux esbaudi.

**A R : Quel est ton parcours dans le monde des démos**
**A :** Durant 18 mois j'ai erré en solitaire, sautant à pieds joints d'un groupe à l'autre (et réunissant ainsi un beau chapelet de noms tous plus doux à l'oreille les uns que les autres). Puis ma collaboration avec NAM, s'est intensifiée. Nous avons été appelés à rejoindre les rangs du MOVEMENT (qui est tout ce que l'armée n'est pas !)
Et nous avons enfin découvert la lumière (MOVEMENT est aussi tout ce qu'une secte n'est pas) !! Depuis peu, nous sommes dans MELON DEZIGN. Là, nous sommes passés de l'école primaire à l'école des grands, un ras le bol des culottes courtes, quoi.

**A R : Que penses-tu du graphisme et des graphistes sur Amiga ?**
**A :** Je ne suis pas solidaire de ce groupe de pression.

**A R : Quel est le style graphique que tu apprécies le plus ?**
**A :** Simplicité, intelligence, Sobriété, style, mélanger le tout en proportions adéquates, verser dans un shaker, agiter. Boire frais

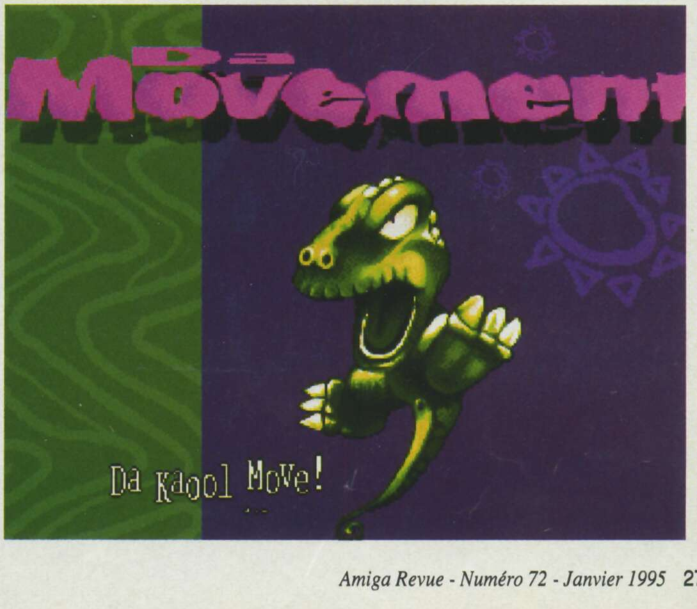
**A R : Qui sont tes graphistes préférés ?**
**A :** Dans l'état actuel des choses, si je devais citer des noms, on me taxerait d'autopromotionner mon groupe.

**A R : Depuis quand dessines-tu ?**
**A :** Depuis que je suis en âge de m'intéresser à la chose, ce sont des moments de la vie que l'on a souvent du mal à situer dans le temps. (Déjà à la maternelle...)

**A R : Graphiquement parlant quelles sont tes influences ?**
**A :** Des influences aussi diverses que MONET, GAUDI, pour ses audaces architecturales, PICASSO, pour le cubisme et la fragmentation qu'il inventa dans les "demoiselles d'Avignon", et puis WOLINSKI aussi.

**A R : Tu dessines uniquement sur Amiga ?**
**A :** Non, sur les murs de ma chambre aussi, au marqueur de 5 cm,... comme HOF.

**A R : Que penses-tu des concours de graph des démos parties ?**
**A :** C'est bien, c'est très bien,






c'est en fait à celui qui saura mentir le mieux. C'est ça ?

**A R : Depuis l'arrivée de toi et Nam chez MELON, comment sont vos rapports avec MOVEMENT, d'autres collaborations sont-elles à prévoir ?**
**A :** MELON & MOVEMENT sont liés par une amitié de longue date (de plus de 30 ans), les collaborations éventuelles se trinquent souvent au pub `le Violon Dingue'(Paris).
Dernièrement on a tous testé le marquage au fer rouge, histoire de délirer... Le tatouage n'était pas assez drôle.

**A R : Ton style est assez particulier, Tu mets plus l'accent sur le design que sur l'image en elle même. Tu peux nous expliquer comment tu travailles ?**
**A :** Le style ne peut pas trop s'expliquer, c'est naturellement que les éléments se mettent en place. Une image n'est pas faite pour elle-même mais doit s'inclure dans un tout qui est le visuel de la démo. Il est rarement nécessaire de présenter un logo ou une image alourdie de fioritures sous prétexte de nouvelles techniques. L'image la plus simple marque beaucoup plus durablement les esprits. Je tente de créer l'Harmonie, l'imperfection du style est ma seule phobie.

**A R : As-tu collaboré à des réalisations commerciales ?**
**A :** J'ai travaillé pour TEAM 17, il fut un temps, mais le graphisme de jeu m'intéressait peu. Et puis je suis plus intéressé par le domaine de la vidéo que celui de l'ordinateur. Une démo est en fait à cheval sur les deux. Pour ça, je suis ouvert à toute proposition.




**A R : Qu'est-ce qu'une démo pour toi ?**
**A :** La démo est avant tout faite de visuels, qu'ils soient codés d'un code puissant ou pas est d'un intérêt désuet. (Ils peuvent ne pas être codés du tout, en est pour preuve la démo CONTREVERSY de MELON) Une démo doit tendre vers un agencement rythmé d'écrans construits avec cohérence et ne plus être une vitrine des possibilités de tel ou tel programmeur. C'est la "Fonky Sauce" quoi !

**A R : Pourquoi fais-tu des démos ?**
**A :** Je fais des démos pour les mêmes raisons que RENAULT fait des Twingos Par pur irrespect pour la norme que suivent nos confrères (Ndlr : à mon avis RENAULT c'est pour faire beaucoup d'argent...).

**A R : Que fais-tu dans la vie ?**
Je réponds à des interviews.

**A R : Quelles sont tes démos préférées.**
**A :** mmmh, GROOVE IN THE HEART (Dee lite), LOVE IS STRONG (Rolling Stones), mais je suis assez déçu par la musique utilisée dans celle-ci, ils auraient dû demander à GROO. TERRORVISION aussi à fait du beau boulot dans leur dernière production, mais on se souvient assez peu de la musique. Les effets de déformation dans la "SPACE COWBOY" de JAMIROQUAI sont de toute beauté comme dans YA DLA HAINE des RITA MITSOUKO. Et puis HUMANTARGET (Melon), BANANAMEN & DARKROOM (les 2 shorts de Stellar),

**A R : Quels sont les groupes que tu adules ?**
**A :** Ceux qui ont compris ce qu'était "la Fonky Sauce ! ".

**A R : Que penses-tu des mangas ?**
**A :** Le style m'intéresse parce qu'il exprime un maximum d'informations par un minimum de traits et pas ou peu de couleurs. Mais je ne suis pas un fan des histoires elles-mêmes.

**A R : Qu'est-ce que t'inspire la polémique "graphiste et scanner" ?**
**A :** Il y a ceux qui apprennent à dessiner point par point, et il y a ceux qui ont enfin compris que ça ne servait à rien.

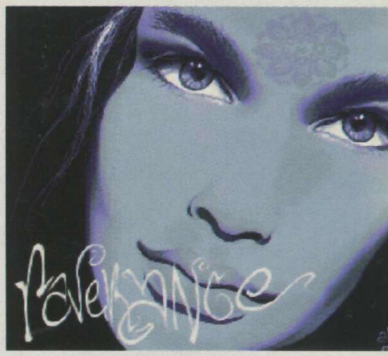
**A R : Quels sont les conseils que tu prodiguerais à quelqu'un voulant se lancer dans l'infographie ?**
**A :** "Acte avec tact et capte l'admiration" (Mc Solar.)

**A R : Merci pour cette interview, je te laisse le mot de la fin.**
**A :** Salut à toi, merci de m'avoir offert cette occasion de confessions et de Dénonce !
Si m'écrire vous est nécessaire, rien de plus simple :

**ALEX Garnier**
**16 rue d'Alsace**
**02100 Saint Quentin**

**Propos recueillis par Laurent Christophe.**










# VADE INTRO SATANAS...

***En ce mois de décembre il ne faut pas s'attendre à une grande productivité de la part des démomakers pour les causes citées le mois dernier (The Party 4). Nous n'avons réussi à mettre la main que sur 2 productions plus ou moins intéressantes. Aussi, c'est aux intros, plus rapides à réaliser, que nous consacrons les tests de ce numéro.***

Mais commençons tout d'abord par les démos. C'est le groupe **Fanatic** qui signe la démo joliment intitulée *Hate*. Elle nécessite un disque dur et 4 mégas de mémoire fast. C'est beaucoup de bruit pour pas grand chose car à part un superbe effet de mapping, *Hate* verse dans la banalité. Quant à la démo *CLS*, elle est signée par le jeune groupe français **Silicon** (en un mot SVP). Musique sympa, couleurs volontairement "vomissoireuses" (excusez la néologisation), code rarement poussif (ce qui est rare dans les premières productions), des ingrédients qui me font sans risque pronostiquer un avenir brillant pour ce groupe et en particulier son graphiste **Noon**. *Wit Premium* des **Freezers** au contraire fait dans le **hardgore** : code bourrin, musique bourrin, ensemble bourrin quoi, et effets "tranchants" (voir photos d'écrans). Dommage de gâcher tous ces excellents gfx... Terminons enfin sur *The Return of The Space Cowboys* d'**Abyss**. Ce titre fait référence au dernier album de **Jamiroquaï** dont le chanteur fait d'ailleurs une apparition dans cette démo (**Sting** également). M'enfin, il faut avoir de très bons yeux pour les reconnaître étant donné l'effet de pixelisation appliqué. *TROTSC (The Return Of The Space Cowboys)* est une sorte de petit clip servi par une musique entraînante. Ca ne casse pas des briques mais c'est franchement cool.



Sting, fameux bassiste, entre autres.

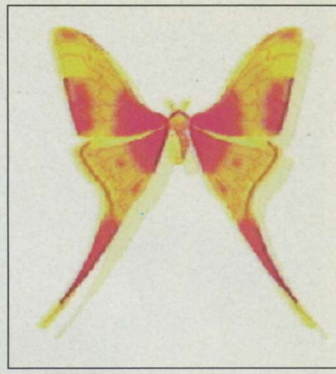
## L'AFFAIRE EST DANS LE SAC DE NOEUDS

Il y en a un petit paquet. Certaines sont récentes d'autres le sont moins (profond ce que je viens d'écrire non ?). Commençons par l'affaire du mois. Il y a environ quelque temps, **Melon** sortait la *Booo 2* avec au clavier **Performer**. **Schmoovy-schmoov** venait alors de quitter **Melon**. Il revendique la paternité de deux effets de cette démo (alors qu'il n'y est pas cité). Pour le prouver, il a crée l'intro *US no Melon* contenant les deux pièces à conviction et qui débute par un coup de gueule expliquant l'affaire. Ce qui est très fin de sa part, c'est qu'il a repris le concept de l'intro de la *Booo 1* qui commençait par un coup de gueule adressé à **Lemon** accusé d'avoir pompé le nom et le design **Melon**...

L'affaire est en fait plus personnelle puisqu'elle concerne directement **Walt/Melon** et **Schmoovy/Us**. Mais nous refusons de prendre parti et les laisserons se traîner dans la *Booo* s'ils le désirent. Les productions de








Mais oui, bien sûr... Offrons des vacances à Walt !



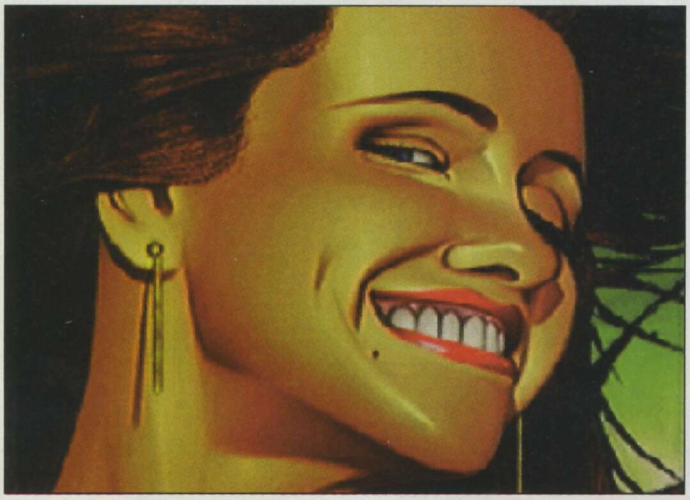





ce mois-ci reflètent assez bien cet individualisme puisque voici que **Walt** sort sa propre démo (code - paraît-il, sampling et concept). Clin d'oeil aux amis, au groupe, on ne s'y attardera point ou peu. De même que la "démo" *KFS-Crayon* de **Schmoovy** (je doute que **Kefrens** ait réalisé ça).

## BACK TO ZE FUTURE

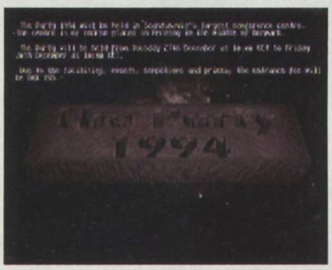
Revenons donc plutôt à quelque chose de moins... masturbatoire, n'ayons pas peur des mots. Je le jure, je ne touche aucun chèque de la part de **Melon**. Hé oui, je vais encore vous parler d'eux. En fait, Melon n'envoie pas de chèques mais des démos. Et il faut croire qu'ils sont sacrémment productifs ces derniers temps. La preuve... *The Imaginary Demo* est marquée au fer rouge du sceau de **Melon** : un message ("fermez les yeux"), un écran noir, et un titre. C'est dans votre tête que ça se passe, ou plutôt dans LEUR tête ! Intégré il y a peu dans le groupe, **Alex** (*ex Movement*) fait jouer tout son talent de designer dans *The Horror Show*, une démo bourrée de référence en tout genre et qui se conclue comme toutes les démos de Melon par une chute plus ou moins vertigineuse... Juste un dernier mot sur Melon : pour accéder à la secret part de la démo *My Conscience is Clean* (...) il vous faudra cliquer sur le bouton droit de la souris au moment ou apparaîtra la page d'intro...



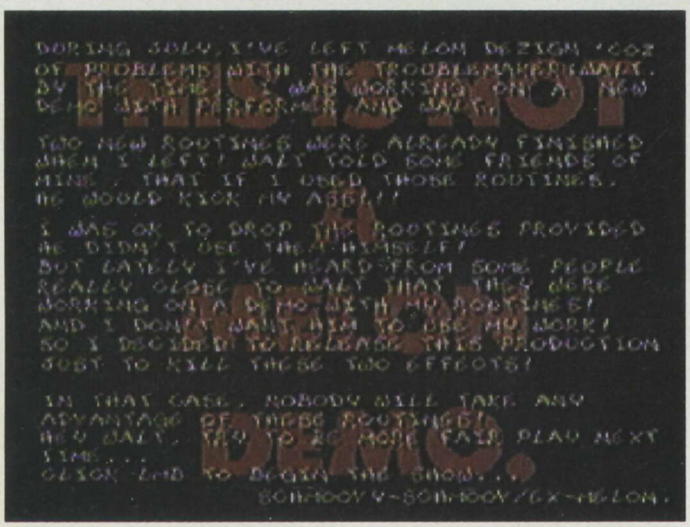
Régime Wit Premium, avant...



... après. "Ca marche, j'ai perdu 3 litres de sang déjà".








## ET...

La "borntro" de **Bomb** est sortie il y a quelques mois, en voici des extraits picturaux (qui se trouvent quelque part autour de ce texte si le maquettiste a fait son boulot cette fois...). Si je reparle de **Bomb** maintenant c'est parce que ses membres préparent une production explosive pour la **Party 4**. De plus, **Gengis** secondé de **Hof** pour les gfx et de **Clawz** pour le son, vient tout juste de lancer un jeu en shareware reprenant le principe de **Doom** sur **PC**. La preview est très intéressante, la version finale devrait "cartonner" ! Sortie en été à **l'Assembly**, l'intro *Ride* **d'Oxygene** (seule production Amiga française présentée à Helsinki) s'était vue distancée par les gros poissons. Manquant quelque peu de "patate", elle comportait néanmoins nombre d'effets intéressants tel ce tunnel façon guerre des étoiles ainsi qu'un gouraud temps réel interactif...

La réalisation de l'intro invitation de la **Party 94** a été prise en charge par diverses personnes (encore une citation profonde à mettre sur mon compte) dont un certain **Pendix** du groupe *Team 17*. La plupart des développeurs de *Team 17* viennent du milieu des démos et ce ne serait donc pas fantaisiste de croire que *T17* va probablement investir sur cette party (comme ils l'avaient déjà fait en *Finlande*). Nous vérifierons tout cela sur place.

## SNIF !

Terminons enfin par une démo toute mignonne, sans grands effets, ni rien d'autre qui soit tape à l'oeil du tout. *Twenty One* des **Weird Boyz** est la démo anniversaire des 21 ans de **Fanny** que nous avions reçue il y a deux mois de cela dans cette même rubrique... C'est donc sur cette note optimiste que je vous quitte. Je sélectionne l'option *Éteindre* dans le menu rangement, et oups ! non ça c'est sur le Mac... J'applique une légère pression sur l'interrupteur de mon Amiga 1200 qui bascule le vers la position Off. Voilà, c'est fini. A bientôt.

**Rachid Ouadah**

# LE DOMAINE PUBLIC

***Une fois n'est pas coutume, je vais être un peu chauvin. L'ambiance est au paso doble et à la corrida. Mon origine espagnole ne pouvant être dissimulée, autant vous avouer que mon coeur a tangué lorsque j'ai découvert dans le dernier arrivage de CAMs un jeu de cartes typiquement espagnol : la Brisca. Je me permets de vous en parler car ce jeu représente pour moi tout un passé obscur. Lorsque j'étais gamin, il m'arrivait de jouer à ce jeu avec les vieilles grands-mères, toutes de noir vêtues, qui passaient leur temps à tricher afin de m'extirper toutes mes pièces jaunes. Enfin, ce ne sont plus que de vieux souvenirs que je m'empresse d'oublier...***
***Revenons à nos moutons, et surtout à nos disquettes pleines de logiciels tous aussi intéressants les uns que les autres.***

La vie suit son cours, les CAMs, fidèles au poste, nous apportent de quoi occuper notre temps qui semble se rallonger de plus en plus. Le cocktail préparé par mes soins est composé d'un quart de YAK, d'un tiers de EdWord, d'une pincée de JCGraph et d'un soupçon de GypsyCards.
Je vous annonce également la sortie du double CD des CAMs qui regroupent toute la collection depuis la n°1 jusqu'à la 960. C'est l'occasion où jamais d'investir quelques malheureux francs pour acquérir des milliers d'heures d'occupation. Le CD est disponible chez PHOENIX DP qui nous l'ont gracieusement proposé afin de vous en parler. L'ayant reçu juste avant le bouclage, nous en reparlerons sûrement le mois prochain.
A mon grand désespoir, je n'ai reçu aucune disquette de votre part ce mois-ci, la "Nouvelle ancienne rubrique" se retrouve donc une fois de plus vide. Le mois dernier avait été un comble de bonheur pour moi, autant cette fois je crie au désespoir. J'espère que c'est un juste un oubli de votre part et que vous serez tout aussi nombreux la prochaine fois...

**GypsyCards v1.1démo**
**Auteur : Juan Sebastian Cardona**
**Cam 968**

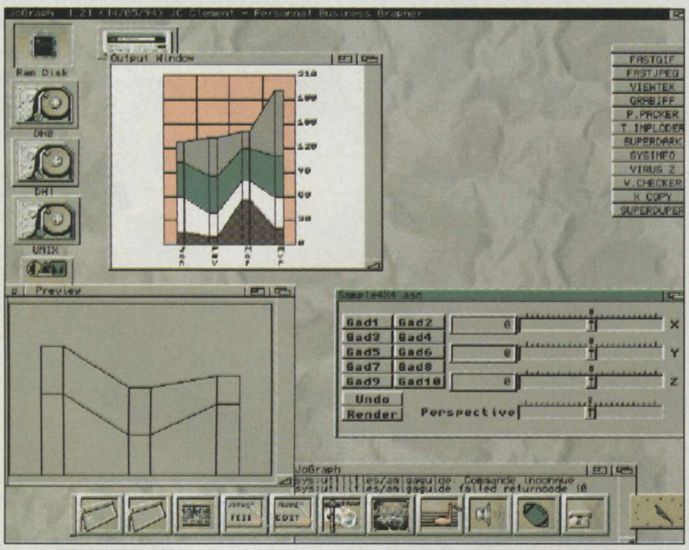
Ce jeu de cartes s'intitule en fait BRISCAS ESPAÑOLAS et est à l'Espagne ce qu'est la belote à la France. La Brisca se joue avec un jeu de cartes typiquement espagnol qui jadis servait d'outils de travail aux diseuses de bonne aventure gitanes. Le jeu est composé de quatre couleurs "Oros", "Espadas", "Copas" et "Bastos" (comme les horribles cigarettes portugaises). Chaque couleur est composée de dix cartes (toutes les cartes habituelles sauf le 8 et le 9) formant donc un jeu de 40 cartes en tout.
Comme tout nouveau jeu, les règles sont souvent rébarbatives, c'est pourquoi "la Brisca" propose une aide permanente lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur. Celle-ci est de plus très bien faite car elle commente chaque plis et vous explique les raisons pour lesquelles c'est l'ordinateur qui perd ou qui gagne. Vous pouvez ainsi vous lancez tête baissée dans le jeu et comprendre facilement les règles et les subtilités du jeu. Une fois ce cap surpassé, vous pourrez jouer contre un adversaire humain sur le même ordinateur ou sur ordinateurs distants via modem.
En ce qui concerne le compte des points, il est relativement simple : seules les cartes appelées Briscas valent des points, à savoir les 1,3,10,11,12 qui valent respectivement 11,10,2,3 et 4 points. Toutes les autres ne valent rien. En faisant un petit compte rapide, on peut au maximum avoir un total de 120 points. Si au cours de la partie vous dépassez les 60 points, vous êtes vainqueur. Dans le cas où les deux joueurs ont un total de 60 points, la partie est annulée.

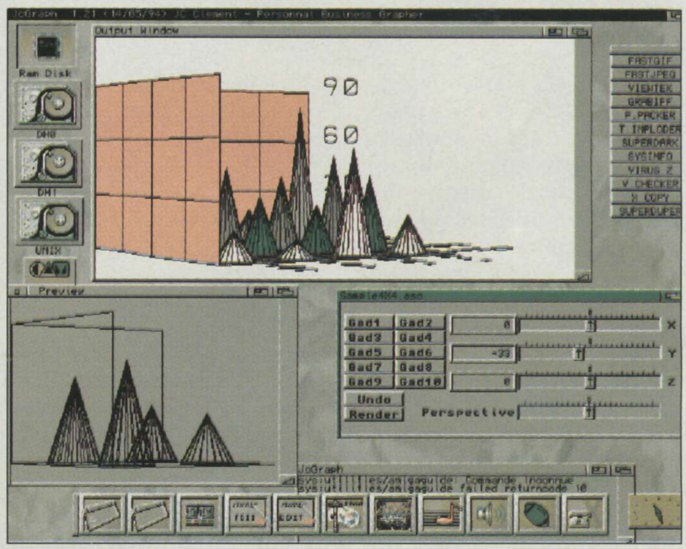
## COMMENT SE DÉROULE LA PARTIE ?

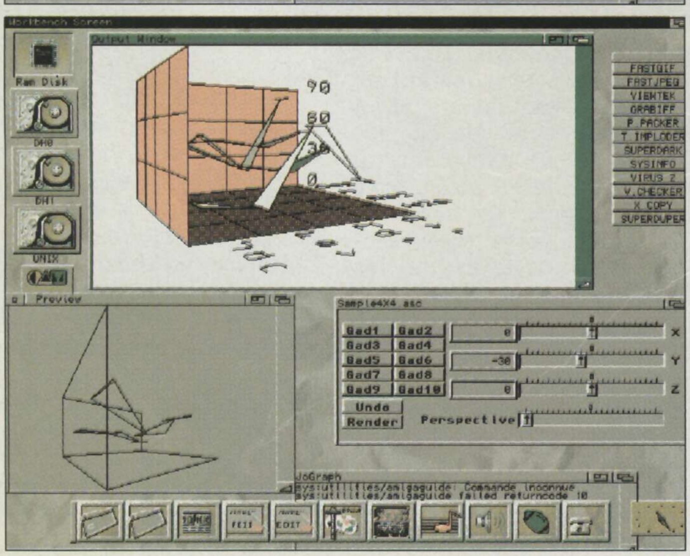
Le procédé est très simple, le jeu se résume grossièrement à un jeu de bataille. La seule différence se situe au niveau de la hiérarchie des cartes. Lorsque la partie commence, le joueur qui distribue les cartes en distribue donc 3 par joueur puis retourne une carte. Cette dernière désigne la couleur "VIDA" ou "ATOUT", le reste des cartes forme un tas dans lequel chaque joueur va venir piocher à tour de rôle.
Pour "battre" la carte de l'adversaire, il suffit d'utiliser une carte de la même couleur qui soit ait un numéro plus important pour les cartes qui ne valent pas de points, soit qui ait une valeur en points supérieure (par exemple, "l'as" bat le "deux" bien que le numéro soit inférieur mais il a une valeur en points supérieure). Toute carte "VIDA" bat toutes les autres sauf les cartes de la même couleur supérieures en points ou en valeur. Le dernier point à connaître est que la carte Atout tiré au début de la partie peut être changée : si vous possédez le 7 de la même couleur et si la carte Atout vous intéresse, vous pouvez la changer. Il en est de même pour le 2 qui par contre ne peut être changé que contre le 7. Voilà pour les règles, il ne vous reste plus qu'à découvrir les subtilités propres au jeu. De plus l'interface graphique est très agréable, la musique qui accompagne le jeu est une version remixée d'un grand classique espagnol.
"Las Briscas" a été programmé entièrement en AMOS 1.3 et il fonctionne sur tous les types d'Amiga pourvu d'un minimum de 512 K de mémoire.
Cette version est une démo complète mais non enregistrée. Une fenêtre apparaît juste avant chaque partie vous rappelant que c'est une version démo. La version enregistrée vous coûtera $ 7.00. Avec un supplément de $ 5.00, l'auteur vous fera parvenir un jeu de cartes, "un vrai".

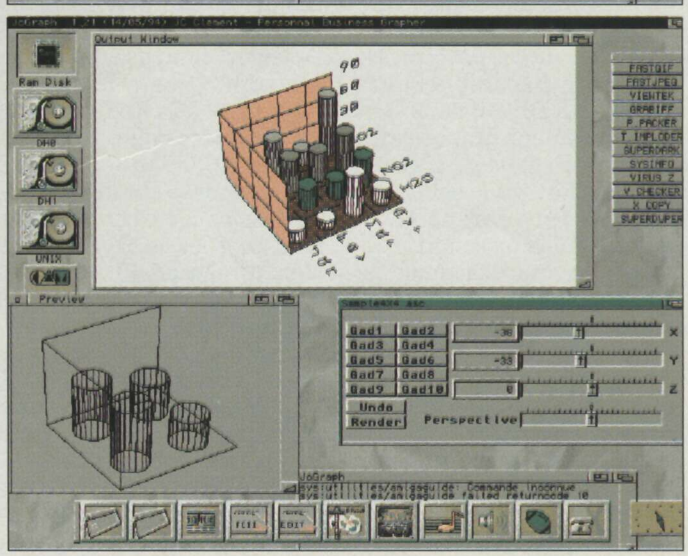
**JCGraph v1.21**
**Auteur : Jean-Christophe Clément**
**Cam 969**

JCGraph est un logiciel spécialisé dans les graphes d'affaires. Il peut, entre autres, représenter vos données sous formes de camemberts, barres, lignes, barres 3D, plans et piles... JCGraph permet la rotation en X, Y, Z autour du graphe créé ainsi que la sortie aux formats PostScripts encapsulé, Géo 3D, AegisDraw2000 et IFF ILBM. L'auteur explique avoir programmé ce logiciel car il ne trouvait d'équivalent ni dans le domaine commercial ni dans le Domaine Public, aux logiciels qui existent sur PC ou Macintosh. Afin de bien voir comment fonctionne le logiciel, nous allons créer ensemble un graphique de 3 rangées de 3 plans chacune en décrivant chaque étape importante. La première des choses est tout simplement d'avoir les données que nous voulons représenter. Pour cela il suffit de prendre votre éditeur de texte préféré et d'y inscrire les données à représenter. L'éditeur doit absolument sortir un document en ASCII sans aucun caractère spécial. A titre d'exemple, le fichier pourrait ressembler à cela : “ 1002,
3,3,10,0,
10,20,30,
50,60,60,
15,32,17,
Jan, Fev, Mar,
Gaz, Oil, Fer, “
Une fois ceci réalisé, il ne reste plus qu'à charger les données dans le logiciel. Il est alors possible de visualiser le graphe demandé en mode Preview. La représentation donnée est en fil de fer et vous donne rapidement une pré visualisation de ce que sera le graphe final. En mode preview, le type de graphe par défaut est sous forme de blocs tridimensionnels. Il est évidemment possible de changer le type de graphe par défaut. JCGraph propose par exemple une vue “3D_BrokenPlanes” qui par défaut, comme vous pourrez le constater, n'est pas excessivement lisible. Il est alors souhaitable de modifier l'angle de vue afin d'obtenir une perspective permettant d'apprécier beaucoup mieux l'effet 3D. Cette opération est rendue possible grâce à une fonction puissante de rotation : cette dernière peut se faire par rapport à l'axe X, Y, ou Z (3 dimensions).
Une fois tout ceci réalisé, vous pouvez enfin amorcer le rendu final en appuyant sur la touche Render.
Ensuite il ne vous reste plus qu'à affiner le résultat en changeant les couleurs. Vous pouvez changer les couleurs du graphe mais aussi celles du fond et du sol. Le graphe est alors fini, JCGraph permet alors de le sauvegarder sous différents formats tels que AegisDraw2000 ou encore en IFF...
Si vous travaillez souvent avec un tableur et que vous possédez le WB2.0 avec ARexx, JCGraph a prévu un script qui récupère automatiquement les données provenant du tableur.
JCGraph est en freeware. Il requiert une configuration minimale d'un Amiga 500 avec 1 Mo de ram, le WorkBench 1.3 ou supérieur. Il est toutefois recommandé de posséder un Amiga 'accéléré'avec un minimum de 1,5 Mo de Ram, le WB 2.0 ainsi qu'un disque dur.



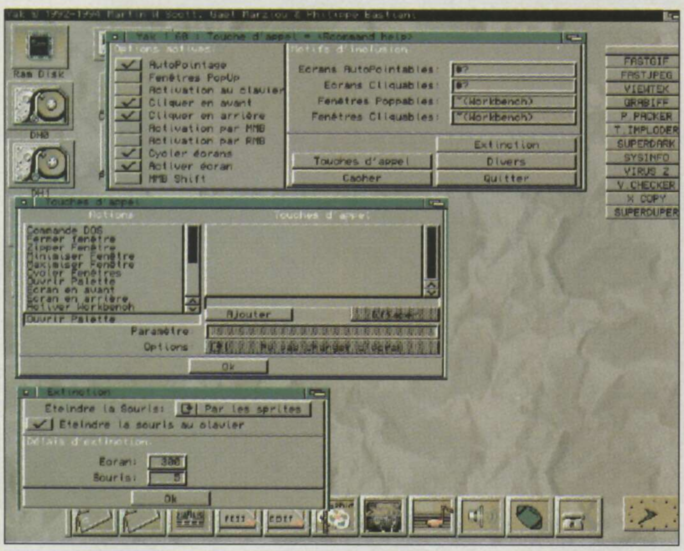



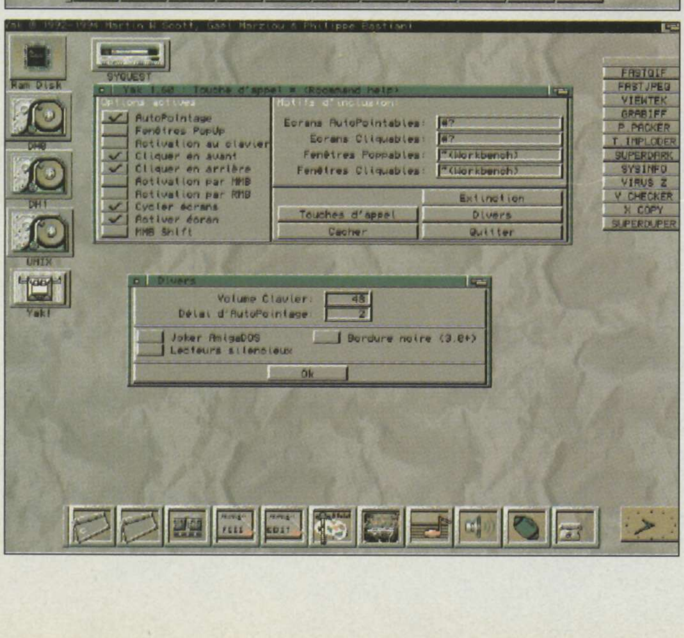



**Yak v1.60**
**Auteurs : Gaël Marziou et Philippe Bastiani**
**Cam 974**

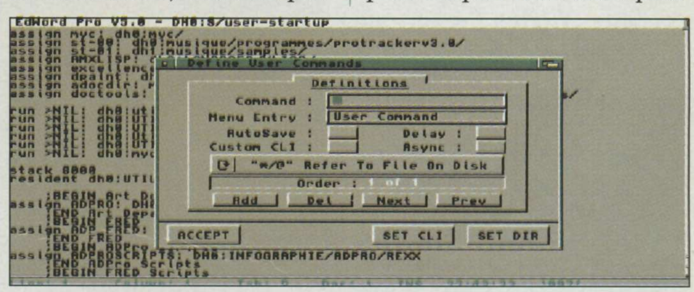
Yak est l'abréviation de "Yet Another Kommodity" (en anglais : encore un autre utilitaire). C'est un programme de gestion de fenêtres à la souris dans la lignée de Dmouse, MightyMouse...
Les fonctionnalités de cet utilitaire sont les suivantes :
Yak propose l'option d'Autopointage qui active une fenêtre en déplaçant le pointeur de la souris dessus. Il est même possible de spécifier à quels écrans appliquer cette fonctionnalité. La fonction PopUp permet de faire passer en avant-plan une fenêtre simplement en l'activant. Cette activation, comme nous l'avons vu, peut se faire à la souris mais aussi au clavier rien qu'en appuyant une touche. Parfois il peut vous arriver d'avoir ouvert plusieurs fenêtres sur votre WorkBench, et comme par hasard vous voulez avoir accès à celle qui se trouve derrière toutes les autres. Avec Yak, "Yak'a" appuyer sur un des boutons de la souris pour faire cycler les écrans les uns après les autres.
A l'aide d'une combinaison de touche (HotKeys pour les intimes), il est possible d'éteindre l'écran (c'est à dire lancer le blanker) ou la souris (faire disparaître le pointeur). L'une des options à mon avis des plus intéressantes est celle du système extensible de touches de fonctions. Il est en effet possible de configurer un certain nombre de raccourcis clavier qui exécute des actions comme "exécuter une commande DOS, insérer un texte ou une date ou bien encore fermer, minimiser ou agrandir une fenêtre", la liste n'est bien évidemment pas exhaustive.
Yak propose aussi l'utilisation du joker"*"...
Voilà en résumé une partie des fonctionnalités du programme.
Yak est donc un mélange de tous les utilitaires standards fournis avec le WB (AutoPoint, ClickToFront, Blanker et Help). L'avantage de Yak réside dans le fait que la taille qu'il occupe sur le disque est minime (environ 29 Ko) ainsi que celle en mémoire qui est similaire à cette dernière.
Les seuls petits reproches que l'on pourrait lui faire sont la'nudité'du blanker d'écran qui se contente d'afficher un voile noir ainsi que le manque d'accélérateur de souris.
Yak est en freeware. Il fonctionne sur tous les types d'Amiga.

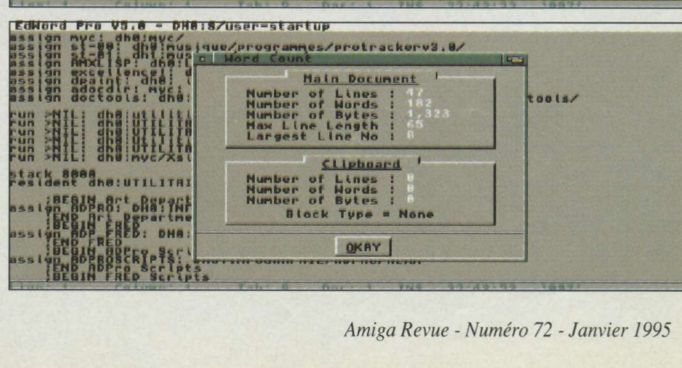




**EdWordPro v5.0**
**Auteur : Martin Reddy**
**Cam 972**

EdWord est un éditeur extrêmement puissant qui offre un nombre considérable de fonctionnalités utiles et puissantes. La version complète de ce programme était initialement en shareware, l'éditeur prenant au fil du temps de plus en plus d'importance et de renommée, celui ci se trouve maintenant en version démo uniquement en shareware. Afin d'acquérir la version complète, il faut se faire enregistrer moyennant une participation financière de votre part.
La liste des fonctionnalités de EdWordPro v5.0 est incommensurable. Citons en quelques unes en vrac : il est possible d'éditer jusqu'à 15 documents en même temps (ce maximum est bien entendu variable suivant la quantité de mémoire dont vous disposez). L'éditeur propose une option de visualisation de deux fenêtres sur le même écran afin de pouvoir, entres autre, faire des "copier/coller" d'un fichier vers un autre.
Une des fonctionnalités qui me paraît géniale est celle qui vous permet d'automatiser vos actions répétitives. Il enregistre les séquences de touches pressées, les clicks de souris et les sélections dans les menus et peut les "rejouer" autant de fois que désiré par la suite. Les tâches les plus courantes ne seront plus une contrainte.
La complétion automatique facilite la saisie d'un texte : en effet il suffit de taper sur "Alt-Space" pour compléter le mot que vous avez commencé à écrire. Il faut bien sûr que le mot que vous voulez taper figure dans le fichier de référence par rapport auquel il se base pour



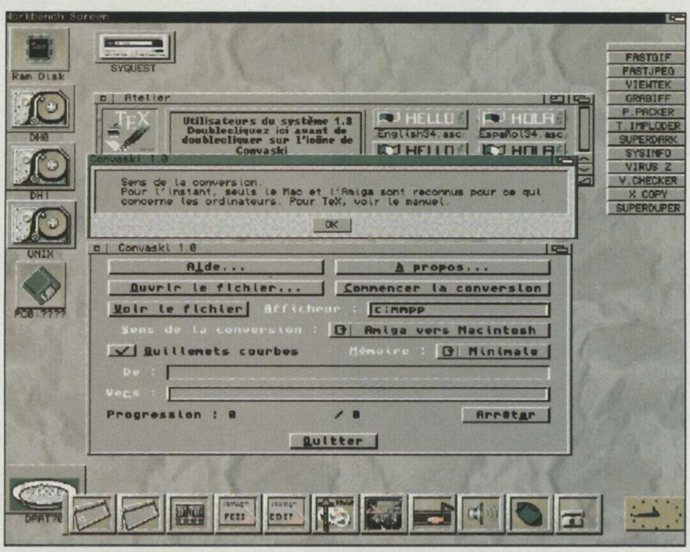
faire sa recherche.
Si vous êtes programmeur, EdWordPro peut vous lister toutes les fonctions et les procédures de votre code source. Il est également possible de faire une recherche afin de vous positionner directement dessus. L'indentation de vos programmes se fera aussi dorénavant automatiquement. Il est même possible de définir certaines normes d'écriture (comme par exemple certains mots que vous voulez tout le temps faire figurer en majuscules) afin de créer une normalisation dans vos fichiers (sources de programmes ou autres).
Il sait même, le cas échéant, décompresser les fichiers qui ont été “crunchés” avec le célèbre PowerPacker.
En ce qui concerne les fonctionnalités plus communes, EdWordPro peut faire une sauvegarde à intervalles réguliers (l'intervalle étant paramétrable). Tout en étant sous l'éditeur, on peut lancer l'exécution d'une commande Dos.
Pour compléter la panoplie d'un excellent éditeur, notons le paramétrage très complet de l'impression (définition des marges, la longueur des pages, la résolution et le niveau de qualité).
EdWordPro fonctionne sans aucun problème sous WorkBench v2.0 et v3.0 ou plus. Le minimum requis en mémoire est de 1 Mo.

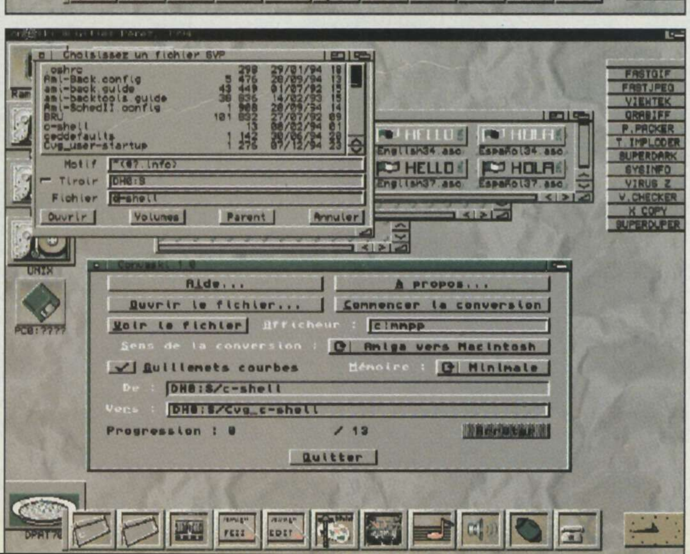
**Convaski v1.0**
**Auteur : Gilles Pérez**
**DPAT 70**

Ecrit entièrement en langage E, Convaski, comme la phonétique de son nom l'indique, est un convertisseur de fichiers en ASCII. Il permet de porter des fichiers d'un ordinateur vers un autre (pour l'instant seuls l'Amiga et le Macintosh sont supportés). Gilles Pérez a soit-disant ressenti un manque à ce niveau là dans les logiciels commerciaux ou du Domaine Public.
La question que vous pourriez vous poser est de savoir pourquoi, puisque l'ASCII est une “norme standard”, faut-il prévoir des convertisseurs de fichiers ASCII lorsque l'on veut importer ou exporter des fichiers d'un ordinateur vers un autre. La réponse est toute simple : la norme ASCII est une norme qui fut instaurée afin que chaque type d'ordinateur différent puisse “communiquer” avec les autres. Chaque lettre, chiffre ou symbole devait être codifié de la même manière. En effet, pour un ordinateur, une lettre ou un chiffre ne représente rien d'autre qu'un code. Pour les lettres de l'alphabet (minuscules, majuscules) ainsi que pour les chiffres et certains symboles, les codes sont donc partout les mêmes (la lettre A sur un Amiga sera toujours une lettre A sur un PC), il n'y a donc aucun problème de compatibilité. Les ennuis commencent lorsque ce ne sont plus des caractères “habituels”, car, dans ce cas, la codification n'est plus du tout la même. C'est alors qu'intervient Convaski. Il se charge de faire les conversions des caractères dont le code n'est pas standard. Ainsi “~ # @ | ] `\ {@] §µ§” sur Amiga sera toujours “~ # @ | ] `\ {@] §µ§” sur Mac.
Pour ce qui est du principe de fonctionnement, il est des plus simples. Il suffit de sélectionner le fichier de départ, de donner un nom au fichier d'arrivée et le tour est joué. Il propose simplement une option pour les guillemets ouvrants et fermants (indispensable par exemple pour transcrire les fichiers Tex). Convaski est compatible avec les systèmes 1.3, 2. x et 3. x.

## EN BREF

**PFS v9.5.4**
**Auteur : Michiel Pelt**
**Cam 973**
La nouvelle version de ce File System que vous devez être nombreux à connaître maintenant arrive chez vous. Il remplace d'une part l'ancien OFS qui, il faut l'avouer, était très lent et d'autre part le FFS (arrivé avec le WB 2.0). Nous en sommes arrivés à une vitesse acceptable pour ce qui est de l'écriture. En ce qui concerne les opérations telles que “delete” ou “rename”, elles sont plus lentes que jamais. PFS offre des résultats surprenants : la lecture se fait 2 à 3 fois plus rapidement. Lorsque le lecteur scanne un répertoire, PFS accélère de 10 à 20 fois le processus par rapport au FFS et 3 fois par rapport au FFS-DC (WB 3.0). Pour effacer, renommer ou changer les droits d'un fichier, il va également 10 à 20 fois plus rapidement. Si vous n'êtes pas encore convaincu, sachez que PFS est 100 % compatible AmigaDos et en plus il vous fait gagner environ 70 Ko sur une disquette double densité. Cette version “bridée” n'est utilisable qu'avec le lecteur de disquette. La version enregistrée vous fera profiter des mêmes caractéristiques techniques mais sur vos disques durs.




**UnARJ v2.41 :**
**Auteur : Robert K. Jung**
**Cam 964**
Bien que vous soyez pour la plupart des anti-PCistes acharnés, ARJ doit sûrement vous rappeler quelque chose... C'est un des plus puissants archiveurs dans le monde MS-DOS (autant que LHA sur Amiga). Il est probable que vous ayez un jour, si ce n'est déjà fait, à récupérer des fichiers provenant d'un PC (mais si, je vous assure on peut en récupérer au moins quelques fichiers !!!). Pour peu qu'ils soient archivés avec ARJ, vous ne saurez quoi en faire si vous ne possédez pas ARJ sur Amiga.

## LES REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier toutes les sociétés qui nous permettent de vous présenter tous ces logiciels et, plus particulièrement, Attila, FDS, FFD, Phoenix DP, Silicone DP, mais aussi Bab Micro Center, Floppy International et IFA.

# LE TIROIR TOOLS (Suite)

***Vous avez réussi à suivre jusque-là ? Attention, la navette vous emmenant visiter le répertoire Tools part dans 5 secondes. 5, 4, 3, 2, 1, c'est parti !***

* **CMD :** Pour ceux qui n'ont pas d'imprimante et qui veulent quand même voir leurs documents sur papier, CMD est fait pour vous. Mais je vais m'expliquer plus en détail. Voilà la démarche à suivre. Vous avez sûrement un ami qui possède un Amiga et une imprimante (si vous en avez pas, je ne peux rien pour vous). Dans ce cas, demandez lui quelle est son imprimante et quel driver il faut utiliser pour la faire reconnaître dans le Workbench. Une fois les renseignements pris sur l'imprimante, revenez chez vous et allumez votre ordinateur (He oui il faut allumer l'Amiga pour qu'il fonctionne, étrange n'est-il-pas ?). Tout d'abord, vous devez configurer le Workbench pour qu'il reconnaisse l'imprimante sur laquelle vous allez imprimer, autrement-dit celle de votre copain, pour reprendre notre exemple. La configuration se fait grâce aux programmes Printer et PrinterGFX du répertoire Prefs. J'expliquerai le mois prochain comment bien configurer une imprimante grâce à ces logiciels. Une fois ceci fait, double-cliquez sur l'icône CMD du tiroir Tools. Rien ne s'affiche à l'écran, mais le programme s'est bien exécuté. Ensuite, imprimez votre document comme si vous aviez une imprimante, à l'aide de votre logiciel. Il ne se passe toujours rien de visible. CMD redirige en fait l'impression de vos documents dans un fichier. Donc au lieu d'avoir le document sur papier, vous l'aurez dans un fichier et en binaire de surcroît. Quel est l'intérêt me direz-vous, on en est revenu au même point ? En fait non, car le fichier comprend tout le nécessaire (configuration imprimante, polices de caractères, format spécifique à chaque logiciel, etc...) pour être imprimé sur une autre machine, ne possédant pas forcément le logiciel que vous utilisez pour créer vos documents. Le fichier créé se trouve dans le Ram Disk sous le nom CMD_file. Attention à l'usage de cette commande si vous avez peu de mémoire disponible, car les fichiers peuvent être assez gros (de 100 Ko à 1 Mo). CMD retire ensuite, une fois l'impression finie, son pouvoir de redirection. Pour imprimer d'autres documents, il vous faudra double-cliquer à chaque fois l'icône CMD. Ensuite, il vous faudra aller sur la machine possédant l'imprimante, et exécuter une commande spécifique sous Shell. Et comme, je suis très serviable ce mois-ci, je vous ai préparé un petit script à recopier, qui vous permettra d'imprimer vos fichiers.

Exécutez Ed en tapant

'Ed Print'..K fichier ; Script permettant d'envoyer vos fichiers vers l'imprimante
"echo " Script écrit par Christophe Carel"
run >nil: copy <fichier> to par: + ; envoie le fichier
"echo "
"echo " Le fichier <fichier> est en cours d'impression"
"echo " Sauvegardez, sortez d'Ed et tapez cette commande : 'protect Print s add'.

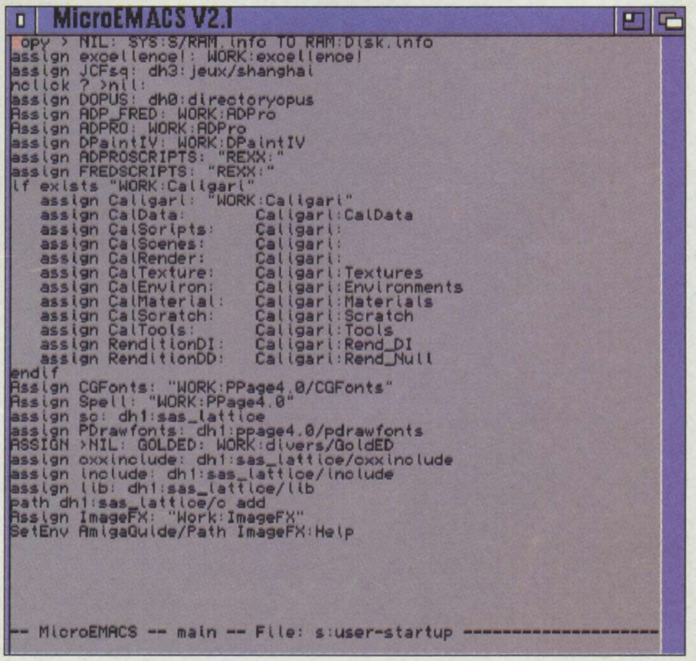
Voilà, la manipulation est terminée, vous n'aurez plus qu'à taper :
' Print nom_du_fichier_à_imprimer'
et votre document sortira sur l'imprimante tel que vous l'aviez fait.

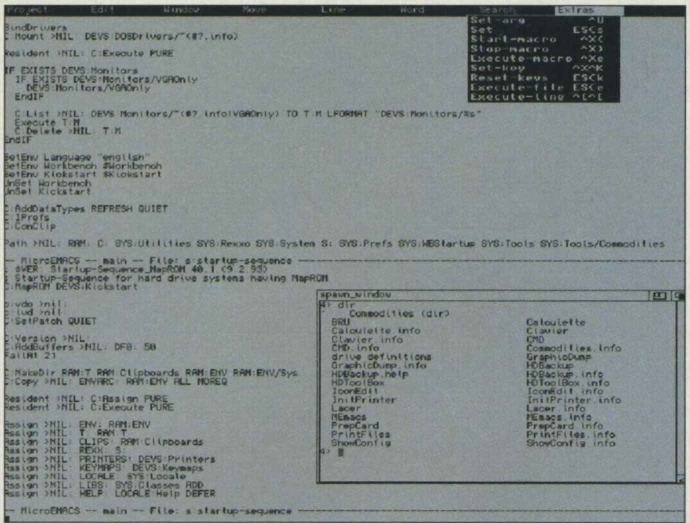
Changeons maintenant totalement de registre :

* **PrepCard** est un programme qui fonctionne avec les Amiga 600 et 1200. En effet, ces machines sont les seules de la gamme Amiga à posséder un port PCMCIA. Ce port est un slot d'extension pour accueillir des cartes diverses qui se présentent sous la forme de cartes de crédit. Ainsi, vous pouvez mettre des cartes d'extension mémoire (de 2 Mo à 4 Mo), de la mémoire Flash qui se comporte un peu comme une grosse disquette mais avec une rapidité accrue, des disques durs externes au format 3,5 pouces (Overdrive par exemple) qui se connecte sur l'Amiga via ce port, et enfin des lecteurs de CD-Roms (Overdrive CD) externes, complétant ainsi la gamme de périphériques sur les Amiga 600 et 1200. Prepcard n'est utilisable que quand l'on possède une carte de mémoire Flash. Ce type de mémoire ayant disparu du marché Amiga, il est donc inutile d'entrer dans les détails et de vous embrouiller l'esprit.

* **Lacer** ne fonctionnera que si un périphérique de type Genlock est branché à votre Amiga. Je précise au passage qu'un Genlock est un appareil qui permet, non pas de faire du café, mais de transcoder le signal numérique de l'Amiga vers un signal analogique (comme un magnétoscope par exemple), permettant d'enregistrer des images Amiga sur support vidéo. Lacer permet de sauter de l'affichage entrelacé au mode non entrelacé. Cette procédure est exploitée en priorité pour effectuer des enregistrements vidéos ainsi que le Genlock en permettant à l'Amiga de fournir la sortie vidéo entrelacée exigée par les périphériques vidéos.

* **MEmacs** est un éditeur de textes. C'est-à-dire que vous pouvez modifier ou écrire des textes au format ASCII. Ce programme sert surtout de palliatif à ED car il est beaucoup plus puissant au niveau fonction que ce dernier. Je m'en sert souvent pour modifier ma User-Startup, rajouter des lignes de commandes, en supprimer, etc. Il possède beaucoup de fonctions dans ses menus, comme vous avez pu vous en apercevoir si vous aviez déjà exécuté ce programme. Je ne vais pas m'amuser à vous décrire en détails toutes les fonctions de ce logiciel, car cela prendrait beaucoup trop de place. D'autant plus que



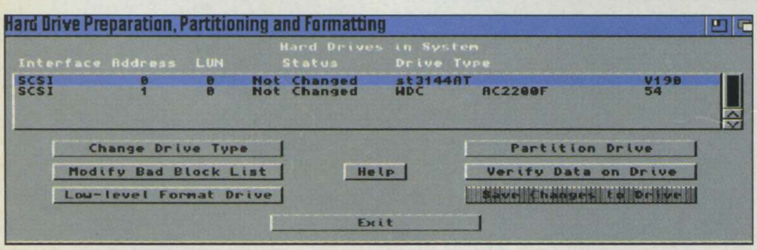


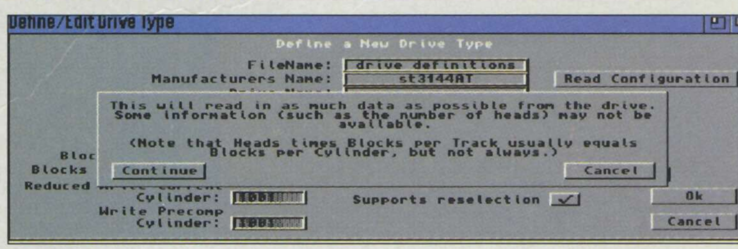
tout y est détaillé dans le manuel de référence de l'AmigaDOS.

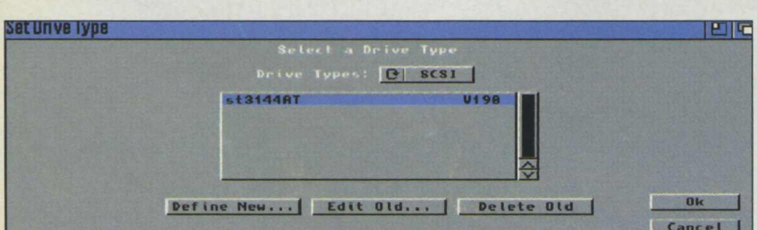
* **HDToolBox** est un programme indispensable pour pouvoir formater et partitionner un disque dur sur Amiga. Il est fourni sur la disquette Install de votre Workbench mais aussi dans le répertoire Tools. L'écran de préparation, de partitionnement et de formatage du disque dur fournit une liste des unités de disques durs que vous avez connectés à votre ordinateur. Par exemple, en ce qui me concerne, j'ai deux disques durs d'installés, donc on peut voir deux lignes d'informations sur l'écran. La fonction Change Drive Type ouvre une autre fenêtre qui vous permet de définir ou de modifier la configuration du formatage de disque dur. Cliquez sur 'Define New...' pour voir apparaître une nouvelle fenêtre de configuration. Vous devez ensuite cliquer sur 'Read Configuration' pour permettre au système de reconnaître votre nouveau disque dur (si vous en avez un bien sûr). Je ne vous conseille pas trop de modifier manuellement les valeurs qui sont inscrites dans les différentes cases, car cela pourrait provoquer un dysfonctionnement avec le formatage et faire planter, pour des raisons évidentes, vos futures applications. L'option 'Partition Drive' sert à partitionner le disque dur, c'est-à-dire de le segmenter en plusieurs morceaux.
Comme vous le voyez, l'espace sur votre disque dur est affiché comme une barre horizontale (barre de partitionnement) avec le numéro du dernier cylindre indiqué dans l'angle supérieur droit de l'écran. La partition en cours est affichée en noir, avec sa dimension indiquée dessous. Les autres partitions sont ombrées et séparées par des lignes blanches. Enfin, les zones inutilisées sont affichées en gris plein. C'est avec cette barre que vous pourrez créer de nouvelles partitions. Pour agrandir ou rétrécir une partition, cliquez sur le triangle bleu sous la barre de partition et tirez le triangle vers la droite ou vers la gauche, selon votre désir. Par contre, il est impossible d'étendre une partition sur une autre partition déjà créée. Avec 'New Partition', vous insérerez une nouvelle partition si vous possédez une place inutilisée sur votre disque dur. Les autres options permettent de configurer la partition en cours; c'est-à-dire de la renommer, de changer son buffer (mémoire tampon du disque dur), de modifier son File System, etc... Mais attention encore une fois, car l'option 'Advanced' n'est recommandée que pour des utilisateurs expérimentés, alors gare à vous si je m'aperçois que vous avez tout chamboulé dans votre disque dur. Ce ne sera pas la peine de téléphoner à la rédaction pour nous demander de vous rembourser si vous avez changé votre configuration. L'option 'Verify Data On Drive' permet de chercher les blocs illisibles pour les marquer plus tard avec l'option 'Modify Bad Block List'. Ces blocs inutilisables (s'il en trouve) seront marqués pour éviter au système de buter dessus à chaque lecture ou écriture. Enfin, quand vous avez finis vos opérations de partitionnement, cliquez sur 'Low-level Format Drive'. Il fera un formatage de bas niveau qui permettra au système de reconnaître les modifications. Mais pour que vos partitions soient utilisables, il vous faut formater vos partitions avec l'option 'Formater le disque' du menu Icônes du Workbench. J'espère que vous avez bien tout suivi, car le mois prochain nous finissons ce répertoire Tools et nous commencerons le plus gros des tiroirs, j'ai nommé : Prefs.
Alors, bon courage, sous vos applaudissements !

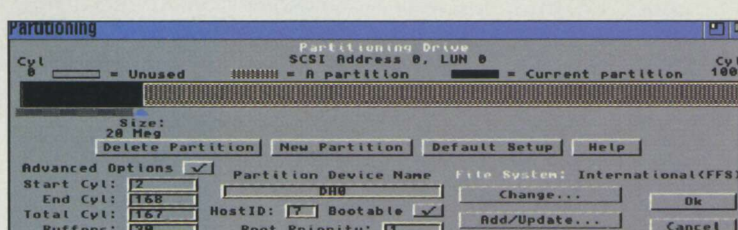
**Christophe Carel**



# ASSEMBLEUR : GADTOOLS LIBRARY

***Faut-il choisir le C ou l'assembleur pour développer des applications utilisant les resources système ? Le source de ce mois tente de répondre à cette difficile question...***

En effet, si le choix ne se pose pas lorsqu'il s'agit d'une démo ou d'un jeu du style shoot-them-up, il semble que le C soit plus adapté à la programmation d'utilitaires tirant partie du système d'exploitation.
La principale raison est que lorsque l'on appelle une routine système, l'initialisation de celle-ci est plus courte et plus simple à mettre en oeuvre en C . Deplus, il n'est plus question de rapidité, car on ne contrôle que l'appel, pas l'exécution en ROM. Je vous laisse donc avec le source qui suit pour vous permettre de vous faire votre propre opinion. Les programmeurs débutant, exclusivement adepte du langage machine, y verront un exemple complet des capacité de la Gadtools librarie.
A noter tout de même que j'ai utilisé le programme 'GadTools Box V2.0b' pour construire l'interface graphique, et le code qui lui correspond, ce qui simplifie grandement les choses...

Bon courage !

**Fabrice HAUTECLOQUE.**

```
;------- intuition
openscreentaglist     equ     -612
openwindowtaglist     equ     -606
closescreen       equ     -66
closewindow       equ     -72
printitext       equ     -216
lockpubscreen       equ     -510
unlockpubscreen       equ     -516
setmenustrip       equ     -264
clearmenustrip       equ     -54
getvisualinfoa       equ     -126
freevisualinfo       equ     -132
createcontext       equ     -114
creategadgeta       equ     -30
gt_refreshwindow       equ     -84
freegadgets       equ     -36
createmenusa       equ     -48
layoutmenusa       equ     -66
freemenus       equ     -54
opendiskfont       equ     -30
closefont       equ     -78
drawbevelboxa       equ     -120
freeclass       equ     -714
newobjecta       equ     -636
disposeobject       equ     -642
textlength       equ     -54
copymem       equ     -624
findtagitem       equ     -30
intuitextlength       equ     -330

;------- gadtools
gt_getimsg       equ     -72
gt_replyimsg       equ     -78
gt_filterimsg       equ     -102
gt_postfilterimsg       equ     -108

;------- exec
rawdofmt       equ     -522

;------- dos
datestamp       equ     -192
getprompt       equ     -588
datetostr       equ     -744
getcurrentdirname       equ     -564

;------- initialisations
_init   movem.l d0-a6,-(sp)
        move.l  $4,_sysbase
        movea.l _sysbase,a6
        lea     dosname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err0
        move.l  d0,_dosbase
        lea     intname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err1
        move.l  d0,_intuitionbase
        lea     gadname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err2
        move.l  d0,_gadtoolsbase
        lea     gfxname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err3
        move.l  d0,_gfxbase
        lea     dskname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err4
        move.l  d0,_diskfontbase
        lea     utlname,a1
        jsr     -408(a6)
        beq     .err5
        move.l  d0,_utilitybase
        bsr     setupscreen
        bsr     openproject0window
        movea.l scr,a0
        move.l  44(a0),_viewport ;screen-
>viewport
        movea.l 4(a0),a0 ;screen-
>firstwindow
        move.l  50(a0),_rastport ;window-
>rastport
        move.l  86(a0),_userport ;window-
>userport
        bsr    info

.wait   btst    #7,$bfe001 ;joystick
        beq.s   .suite
        movea.l _gadtoolsbase,a6
        movea.l _userport,a0
        jsr     gt_getimsg(a6)
        beq.s   .wait

.suite0 move.l  d0,gadget
        move.l  d0,a0
        cmp.l   #$200,20(a0)
;intuimessage->class=closewindow
        beq.s   .fin
        cmp.l   #$40,20(a0)
        bne.s   .cont
.debug  move.l  d0,gadget
        bsr     debug ;print result
.cont   movea.l gadget,a1
        jsr     gt_replyimsg(a6)
        bra     .wait
.fin    move.l  d0,a1
        jsr     gt_replyimsg(a6)
.suite  bsr     closeproject0window
        bsr     closedownscreen
.err6   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _utilitybase,a1
        jsr     -414(a6)
.err5   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _diskfontbase,a1
        jsr     -414(a6)
.err4   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _gfxbase,a1
        jsr     -414(a6)
.err3   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _gadtoolsbase,a1
        jsr     -414(a6)
.err2   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _intuitionbase,a1
        jsr     -414(a6)
.err1   movea.l _sysbase,a6
        move.l  _dosbase,a1
        jsr     -414(a6)
.err0   movem.l (sp)+,d0-a6
        rts

;------- info
info    move.l  _dosbase,a6
        move.l  #.strg3,d1
        move.l  #259,d2
        jsr     getcurrentdirname(a6)
.suite  lea     .txt2,a1
        bsr     iprint
        rts

.txt2   dc.b    1,0,0,0
        even
        dc.w    300,22
        dc.l    0,.strg2,0
.strg2  dc.b    'current path->'
.strg3  dcb.b    260,0

;------- debug
debug   movea.l gadget,a4
        move.l  20(a4),d0 ;intuimessage-
>class
        lea     string+8,a3 ;string
        bsr     dec
        move.l  28(a4),d0 ;intuimessage-
>iadress
        lea     string2+8,a3
        bsr     dec
        clr.l   d0
        move.w  24(a4),d0 ;intuimessage-
>code
        lea     string3+8,a3
        bsr     dec
        clr.l   d0
        move.l  28(a4),a4
        move.b  39(a4),d0
        lea     string4+8,a3
        bsr     dec
        lea     txt,a1 ;txt
        bsr     iprint
.fin    rts

gadget  dc.l    0
txt     dc.b    1,3,1
        even
        dc.w    300,32
        dc.l    0,string,txt2
string  dc.b    'class: $xxxxxxxx',0
        even
txt2    dc.b    1,3,1
        even
        dc.w    300,40
        dc.l    0,string2,txt3
string2 dc.b    'iadr.: $xxxxxxxx',0
        even
txt3    dc.b    1,3,1
        even
        dc.w    300,48
        dc.l    0,string3,txt4
string3 dc.b    'code : $xxxxxxxx',0
        even
txt4    dc.b    1,3,1
        even
        dc.w    300,56
        dc.l    0,string4,0
```

```
string4 dc.b    'g_id : $xxxxxxxx',0
      even

;------ affichage (a1=txt : d0=x :
d1=y)
iprint  move.l  _intuitionbase,a5
      exg     a5,a6
      move.l  _rastport,a0
      move.l  #0,d0
      move.l  d0,d1
      jsr     printitext(a6)
      exg     a5,a6
      rts

;------ decimal (d0.l) ->string
dec     move.l d0,.aff
      move.l _sysbase,a5
      exg    a5,a6
      lea    .out,a0
      lea    .aff,a1
      lea    .put,a2
      jsr    rawdofmt(a6)
      exg    a5,a6
      rts

.put    move.b    d0,(a3)+
      rts

.aff    dc.l    0
.out    dc.b    '%08lx',0

;------ libraries
intname dc.b    'intuition.library',0
gadname dc.b    'gadtools.library',0
dskname dc.b    'diskfont.library',0
gfxname dc.b    'graphics.library',0
utlname dc.b    'utility.library',0
dosname dc.b    'dos.library',0
      even

_intuitionbase dc.l    0
_gadtoolsbase  dc.l    0
_sysbase      dc.l    0
_diskfontbase  dc.l    0
_gfxbase      dc.l    0
_utilitybase   dc.l    0
_dosbase      dc.l    0
_userport      dc.l    0
_rastport      dc.l    0
_viewport      dc.l    0

;------ déclarations écrans
gd_g_asl       equ    0
gd_g_button     equ    1
gd_g_checkbox   equ    2
gd_g_integer    equ    3
gd_g_listview   equ    4
gd_mx        equ    5
gd_g_number     equ    6
gd_g_cycle      equ    7
gd_g_palette    equ    8
gd_g_scroller   equ    9
gd_g_slider     equ    10
gd_g_string     equ    11
gd_g_text      equ    12
project0_cnt    equ    13
scr      dc.l    0
visualinfo      dc.l    0
project0wnd     dc.l    0
project0glist   dc.l    0
font      dc.l    0
project0gadgets dcb.l    13,0
bufnewgad       dc.w    0,0,0,0
      dc.l    0,0
      dc.w    0
      dc.l    0,0,0
td      dc.l    $00000000
nr      dc.l
$80080034,$00000000,$00000000
ir      dc.l
$80080034,$00000000,$80080033,1,$000000
00
getclass      dc.l    0
getimage      dc.l    0
cl      dc.l    $80080034,0,$00000000
project0left    dc.w    0
project0top     dc.w    11
project0width   dc.w    640
project0height  dc.w    234
project0gtypes  dc.w    0
      dc.w    1
      dc.w    2
      dc.w    3
      dc.w    4
      dc.w    5
      dc.w    6
      dc.w    7
      dc.w    8
      dc.w    9
      dc.w    11
      dc.w    12
      dc.w    13

project0ngads   dc.w    110,3,20,14
      dc.l    0,0
      dc.w    gd_g_asl
      dc.l    $0000,0,0
      dc.w    110,48,66,15
      dc.l    g_buttontext,0
      dc.w    gd_g_button
      dc.l    $0010,0,0
      dc.w    110,65,26,11
      dc.l    g_checkboxtext,0
      dc.w    gd_g_checkbox
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,80,102,13
      dc.l    g_integertext,0
      dc.w    gd_g_integer
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,95,106,32
      dc.l    g_listviewtext,0
      dc.w    gd_g_listview
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,125,17,9
      dc.l    mxtext,0
      dc.w    gd_mx
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    111,146,106,13
      dc.l    g_numbertext,0
      dc.w    gd_g_number
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,163,106,13
      dc.l    g_cycletext,0
      dc.w    gd_g_cycle
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,180,106,20
      dc.l    g_palettetext,0
      dc.w    gd_g_palette
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,201,122,12
      dc.l    g_scrollertext,0
      dc.w    gd_g_scroller
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,34,90,12
      dc.l    g_slidertext,0
      dc.w    gd_g_slider
      dc.l    $0002,0,0
      dc.w    110,214,102,13
      dc.l    g_stringtext,0
      dc.w    gd_g_string
      dc.l    $0001,0,0
      dc.w    110,19,86,14
      dc.l    g_texttext,0
      dc.w    gd_g_text
      dc.l    $0001,0,0

project0gtags   dc.l    $00000000
      dc.l    $00000000
      dc.l    $00000000
      dc.l    $8008002f,178945
      dc.l    $80080030,10
      dc.l    $00000000
      dc.l    $80080006,g_listviewlist
      dc.l    $00000000
      dc.l    $80080009,mxlabels
      dc.l    $8008003d,2
      dc.l    $00000000
      dc.l    $8008000d,132467
      dc.l    $8008003a,1
      dc.l    $00000000
      dc.l    $8008000e,g_cyclelabels
      dc.l    $00000000
      dc.l    $80080010,3
      dc.l    $80080011,8
      dc.l    $80080012,0
      dc.l    $00000000
      dc.l    $80080015,10
      dc.l    $80080016,20
      dc.l    $80031001,$00000001
      dc.l    $80030016,1
      dc.l    $00000000
      dc.l    $80080026,10
      dc.l    $80080028,2
      dc.l    $80080029,6
      dc.l    $8008002a,g_sliderformat
      dc.l    $80031001,$00000002
      dc.l    $80030016,1
      dc.l    $80080040,'_'
      dc.l    $00000000
      dc.l    $8008002d,g_stringstring
      dc.l    $8008002e,20
      dc.l    $00000000
      dc.l    $8008000b,g_textstring
      dc.l    $8008000c,1
      dc.l    $80080039,1
      dc.l    $00000000

g_sliderformat  dc.b    'format',0
      cnop    0,2
g_stringstring  dc.b    'essai txt',0
      cnop    0,2
g_textstring    dc.b    'default',0
      cnop    0,2
g_buttontext    dc.b    'button',0
g_checkboxtext  dc.b    'checkbox',0
g_integertext   dc.b    'integer',0
g_listviewtext  dc.b    'listview',0
mxtext       dc.b    '',0
g_numbertext    dc.b    'number',0
g_cycletext     dc.b    'cycle',0
g_palettetext   dc.b    'palette',0
g_scrollertext  dc.b    'scroller',0
g_slidertext    dc.b    'slider',0
g_stringtext    dc.b    'string',0
g_texttext      dc.b    'text',0
      cnop    0,2
mxlabels       dc.l    mxlab0
      dc.l    mxlab1
      dc.l    0
g_cyclelabels   dc.l    g_cyclelab0
      dc.l    g_cyclelab1
      dc.l    0
mxlab0       dc.b    'mx1',0
mxlab1       dc.b    'mx2',0
      cnop    0,2
g_cyclelab0     dc.b    'cycle1',0
g_cyclelab1     dc.b    'cycle2',0
      cnop    0,2

g_listviewnodes0
      dc.l    g_listviewnodes1
      dc.l    g_listviewlist
      dc.b    0,0
      dc.l    g_listviewname0

g_listviewname0 dc.b    'text1',0
      cnop    0,2

g_listviewnodes1
      dc.l    g_listviewnodes2
      dc.l    g_listviewnodes0
      dc.b    0,0
      dc.l    g_listviewname1

g_listviewname1 dc.b    'text2',0
      cnop    0,2

g_listviewnodes2
      dc.l    g_listviewnodes3
      dc.l    g_listviewnodes1
      dc.b    0,0
      dc.l    g_listviewname2

g_listviewname2 dc.b    'text3',0
      cnop    0,2

g_listviewnodes3
      dc.l    g_listviewlist+4
      dc.l    g_listviewnodes2
      dc.b    0,0
      dc.l    g_listviewname3
g_listviewname3 dc.b    'text4',0
      cnop    0,2

g_listviewlist  dc.l
g_listviewnodes0,0,g_listviewnodes3
topaz8       dc.l    topazfname8
      dc.w    8
      dc.b    $00,$00
topazfname8     dc.b    'topaz.font',0
      cnop    0,2

project0windowtags
project0l       dc.l    $80000064,0
project0t       dc.l    $80000065,0
project0w       dc.l    $80000066,0
project0h       dc.l    $80000067,0
      dc.l    $8000006a,$0044027c
      dc.l    $8000006b,$0000000e
project0wg      dc.l    $8000006c,0
      dc.l    $8000006e,project0wtitle
      dc.l    $8000006f,project0stitle
project0sc      dc.l    $80000070,0
```

```
      dc.l    $00000000
project0wtitle  dc.b    'work window',0
      cnop    0,2
project0stitle  dc.b    'Test
gadtools',0
      cnop    0,2
dripen      dc.w    $ffff
screentags      dc.l    $80000021,0
      dc.l    $80000022,0
      dc.l    $80000023,640
      dc.l    $80000024,256
      dc.l    $80000025,3
      dc.l    $8000002b,topaz8
      dc.l    $8000002d,$0000000f
      dc.l    $80000032,$00029000
      dc.l    $80000039,1
      dc.l    $80000034,$00000001
      dc.l    $8000003a,dripen
      dc.l    $80000028,sct
      dc.l    $00000000

sct     dc.b    'gadtools',0
      cnop    0,2

;——— Code généré par gadtools 2.0b
setupscreen
    movem.l d1-d3/a0-a2/a6,-(sp)
    move.l  _diskfontbase,a6
    lea.l   topaz8,a0
    jsr     opendiskfont(a6)
    move.l  d0,font
    tst.l   d0
    beq     ferror
    move.l  _intuitionbase,a6
    suba.l  a0,a0
    lea.l   screentags,a1
    jsr     openscreentaglist(a6)
    move.l  d0,scr
    tst.l   d0
    beq     serror
    move.l  scr,a0
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    lea.l   td,a1
    jsr     getvisualinfoa(a6)
    move.l  d0,visualinfo
    move.l  d0,cl+4
    tst.l   d0
    beq     verror
    moveq   #0,d0
sdone:
    movem.l (sp)+,d1-d3/a0-a2/a6
    rts
serror:
    moveq   #1,d0
    bra.s   sdone
verror:
    moveq   #2,d0
    bra.s   sdone
ferror:
    moveq   #3,d0
    bra.s   sdone
cerror:
    moveq   #4,d0
    bra.s   sdone
oerror:
    moveq   #5,d0
    bra.s   sdone

closedownscreen:
    movem.l d0-d1/a0-a1/a6,-(sp)
    move.l  _intuitionbase,a6
    move.l  getimage,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq.s   noobj
    jsr     disposeobject(a6)
noobj:
    move.l  getclass,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq.s   nocls
    jsr     freeclass(a6)
nocls:
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    move.l  visualinfo,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq.s   novis
    jsr     freevisualinfo(a6)
    move.l  #0,visualinfo
novis:
    move.l  _intuitionbase,a6
    move.l  scr,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq.s   noscr
    jsr     closescreen(a6)
    move.l  #0,scr
noscr:
    move.l  _gfxbase,a6
    move.l  font,a1
    cmpa.l  #0,a1
    beq.s   nofont
    jsr     closefont(a6)
    move.l  #0,font
nofont:
    movem.l (sp)+,d0-d1/a0-a1/a6
    rts

project0render:
    movem.l d0-d5/a0-a2/a6,-(sp)
    move.l  project0wnd,a0
    move.b  54(a0),d4
    ext.w   d4
    move.b  55(a0),d5
    ext.w   d5
    move.l  visualinfo,nr+4
    move.l  visualinfo,ir+4
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    move.l  project0wnd,a0
    move.l  50(a0),a2
    move.l  a2,a0
    lea.l   nr,a1
    move.w  #278,d0
    add.w   d4,d0
    move.w  #5,d1
    add.w   d5,d1
    move.w  #346,d2
    move.w  #222,d3
    jsr     drawbevelboxa(a6)
    move.l  a2,a0
    lea.l   ir,a1
    move.w  #282,d0
    add.w   d4,d0
    move.w  #7,d1
    add.w   d5,d1
    move.w  #338,d2
    move.w  #218,d3
    jsr     drawbevelboxa(a6)
    movem.l (sp)+,d0-d5/a0-a2/a6
    rts

    xdef    openproject0window

openproject0window:
    movem.l d1-d4/a0-a4/a6,-(sp)
    move.l  scr,a0
    moveq   #0,d3
    moveq   #0,d2
    move.b  36(a0),d2
    move.l  40(a0),a1
    move.w  4(a1),d3
    addq.w  #1,d3
    add.b   35(a0),d0
    ext.w   d0
    add.w   d0,d3
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    lea.l   project0glist,a0
    jsr     createcontext(a6)
    move.l  d0,a3
    tst.l   d0
    beq     project0cerror
    movem.w d2-d3,-(sp)
    moveq   #0,d3
    lea.l   project0gtags,a4
project0gl:
    move.l  _sysbase,a6
    lea.l   project0ngads,a0
    move.l  d3,d0
    mulu    #30,d0
    add.l   d0,a0
    lea.l   bufnewgad,a1
    moveq   #30,d0
    jsr     copymem(a6)
    lea.l   bufnewgad,a0
    move.l  visualinfo,22(a0)
    move.l  #topaz8,12(a0)
    move.w  (a0),d0
    add.w   (sp),d0
    move.w  d0,(a0)
    move.w  2(a0),d0
    add.w   2(sp),d0
    move.w  d0,2(a0)
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    lea.l   project0gtypes,a0
    moveq   #0,d0
    move.l  d3,d1
    asl.l   #1,d1
    add.l   d1,a0
    move.w  (a0),d0
    move.l  a3,a0
    lea.l   bufnewgad,a1
    move.l  a4,a2
    jsr     creategadgeta(a6)
    tst.l   d0
    bne.s   project0cok
    movem.w (sp)+,d2-d3
    bra     project0gerror
project0cok:
    move.l  d0,a3
    move.l  d3,d0
    asl.l   #2,d0
    lea.l   project0gadgets,a0
    add.l   d0,a0
    move.l  a3,(a0)
    move.l  a3,a0
    move.l  d3,d0
    asl.l   #1,d0
    lea.l   project0gtypes,a1
    add.l   d0,a1
    cmp.w   #0,(a1)
    bne.s   project0nogen1
    or.w    #$00000006,12(a0)
    or.w    #$00000001,14(a0)
    move.l  getimage,18(a0)
    move.l  getimage,22(a0)
project0nogen1:
project0tl:
    tst.l   (a4)
    beq.s   project0dn
    addq.w  #8,a4
    bra.s   project0tl
project0dn:
    addq.w  #4,a4
    addq.w  #1,d3
    cmp.w   #project0_cnt,d3
    bmi     project0gl
    movem.w (sp)+,d2-d3
    move.l  project0glist,project0wg+4
    move.l  scr,project0sc+4
    moveq   #0,d0
    move.w  project0left,d0
    move.l  d0,project0l+4
    move.w  project0top,d0
    move.l  d0,project0t+4
    move.w  project0width,d0
    move.l  d0,project0w+4
    move.w  project0height,d0
    add.w   d3,d0
    move.l  d0,project0h+4
    move.l  _intuitionbase,a6
    suba.l  a0,a0
    lea.l   project0windowtags,a1
    jsr     openwindowtaglist(a6)
    move.l  d0,project0wnd
    tst.l   d0
    beq     project0werror
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    move.l  project0wnd,a0
    suba.l  a1,a1
    jsr     gt_refreshwindow(a6)
    jsr     project0render
    moveq   #0,d0
project0done:
    movem.l (sp)+,d1-d4/a0-a4/a6
    rts
project0cerror:
    moveq   #1,d0
    bra.s   project0done
project0gerror:
    moveq   #2,d0
    bra.s   project0done
project0werror:
    moveq   #4,d0
    bra.s   project0done

closeproject0window:
    movem.l d0-d1/a0-a2/a6,-(sp)
    move.l  _intuitionbase,a6
    move.l  project0wnd,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq     project0nwnd
    jsr     closewindow(a6)
    move.l  #0,project0wnd
project0nwnd:
    move.l  _gadtoolsbase,a6
    move.l  project0glist,a0
    cmpa.l  #0,a0
    beq     project0ngad
    jsr     freegadgets(a6)
    move.l  #0,project0glist
project0ngad:
    movem.l (sp)+,d0-d1/a0-a2/a6
    rts

    END
```

# COURS DE C (5e Partie) LES GADTOOLS

***Ce mois-ci, nous allons voir des gadgets beaucoup plus facile d'utilisation que ceux du mois dernier, j'ai nommé les GadTools. Nous allons étudier leur mise en place en commençant notre interface pour POVRay.***

**1 Présentation**

Les Gadtools sont une bibliothèque partagée supplémentaire de l'Amiga. Elle a été ajoutée à Intuition pour simplifier et normaliser la création des interfaces graphiques sur Amiga. Nous avons pu le voir le mois dernier, les gadgets standards ne sont pas ce qu'il y a de plus convivial d'un point de vue programmation.

Mais les gadTools ne sont pas que des gadgets. Ce sont aussi des menus. Nous verrons ce point le mois prochain dans une approche assez complète des menus utilisateur. Mais revenons à nos gadgets.

Les GadTools apportent une présentation commune à toutes les applications en faisant usage. Vous n'aurez donc pas à vous préoccuper de leur aspect visuel lorsque vous voudrez en créer.

Quels sont donc ces gadgets ? Nous avons vu le mois dernier trois types de gadgets : les boutons, les gadgets de saisie et les barres de défilement. Ces trois types sont donc proposés dans la liste des Gadtools. Jusque là, rien d'exceptionnel. Mais leur intérêt provient du fait que les GadTools ajoutent un tas d'autres gdgets permettant de simplifier des actions courantes dans les interfaces graphiques. Ainsi, on trouve les boutons de choix, les boutons type radio, les boutons cycliques, les listes de choix, les gadgets de saisie de couleur, et les afficheurs numériques et textuels. Tous ces types de gadgets utilisent des éléments simples pour en faire un ensemble facile à utiliser et puissant. Mais voyons chacun de ces gadgets un par un.

**2 Les Nouveaux Elements**

Commençons par les boutons de choix. Ce sont des boutons ayant un label en regard, dans lequel apparait une marque lorsque l'utilisateur le coche. Par exemple, vous voulez proposer des options de configuration d'un logiciel. Chacune des options peut être activée ou désactivée. Vous allez donc utiliser un bouton de ce type pour chacune des options. En effet, les boutons standards ne peuvent rester actifs. Il est donc impossible de les utiliser.

Les boutons de types radio sont un ensemble de boutons dont un seul peut être actif à la fois. Par exemple, vous voulez proposer trois types de sauvegarde d'une image. En utilisant ce type de gadget, vous proposerez ces trois choix sans avoir à vous soucier que l'utilisateur ne vous a pas sélectionné deux choix. Cela restreint donc les possibilités pour l'utilisateur de faire une erreur. En effet, s'il appuie sur un bouton, le bouton précédemment sélectionné se désélectionnera automatiquement et le nouveau deviendra sélectionné. Ce type de comportement rappelle les vieux postes de radio.

Les boutons cycliques sont utilisés un peu comme les boutons radio mais prennent beaucoup moins de place à l'écran. Donc, si l'on a plusieurs listes de choix avec choix unique, il est recommandé de créer des gadgets de ce type afin de bien délimiter les différentes listes.

Les listes de choix sont utilisées pour proposer un grand nombre de choix, ou un nombre de choix variables. En effet, il arrive que vous deviez proposer plusieurs choix, mais ces choix peuvent varier car votre utilisateur peut avoir différentes configuration de votre logiciel. Par exemple, la liste des fontes de votre Amiga. Dans une liste de ce type l'utilisteur ne peut sélectionner qu'un choix à la fois. Les listes de ce type supprotent la possibilité d'édition, en créant un gadget de saisie que l'on aura lié avec la liste via une programmation particulière.

Les gadgets de saisie de couleur servent à sélectionner une couleur à l'aide de trois curseurs de réglages des trois composantes (rouge vert, bleu). Des indicateurs permettent de visualiser l'ensemble des couleurs de la palette.

Enfin, il reste les afficheurs. Ceux-ci servent à créer des espaces d'informations non modifiables par l'utilisateur. Les GadTools imposent le respect d'une règle de présentation commune à toutes les interfaces, en présentant les information modifiables en retrait (comme si elles sortaient de l'écran) et les informations non modifiables vers l'intérieur de l'écran. Il est donc conseillé de respecter cette règle si l'on veut ajouter soit même des dessins dans l'interface.

**3 L'exemple du mois**

Comme je vous l'ai dit en introduction, voici le début de notre interface pour POVRay. Je rappelle que cette interface concerne uniquement le choix des options du logiciel, et ne sera en aucun cas un modeleur graphique. Toutefois, pour des raisons techniques, je ne pourrais pas fournir tout le source de ce début d'interface dans le journal. Ce mois-ci, j'ai donc concocté la partie réalisée avec les GadTools. Vous pouvez voir ce que cela donne sur la photo d'écran illustrant cet article. Le source que vous pouvez trouver permet la réalisation d'une partie de cette interface. Afin de vous faire parvenir la totalité de ce source, je vais voir quelles sont les possibilités de mettre les exemples des articles déjà parus sur le minitel ou sur un autre support (une disquette ??).

Mais, voyons le source que je vous fournis. Vous devez maintenant retrouver les différentes parties d'un programme Amiga dans ce source : ouverture des bibliothèques, création de l'interface, boucle principale, destruction de l'interface, fermeture des bibliothèques. Les parties intéressantes de ce mois-ci sont, mise à part l'ouverture d'une nouvelle bibliothèque (GadTools), la création de l'interface et à la boucle principale. En effet, c'est dans ces deux parties que se situe l'utilisation des GadTools.

La création de l'interface s'effectue en trois parties. Tout d'abord, on crée les GadTools, un par un. Vous pouvez noter que le placement de ceux-ci dans la hauteur de la fenêtre s'effectue en fonction de la fonte que vous utilisez sur votre Workbench. Mais, pour l'instant, le placement dans la largeur est fixe (le listing est déjà suffisemment long pour ne pas ajouter le code permettant de les placer dans la largeur). Ensuite, on crée la fenêtre de l'interface à laquelle on lie les différents gadgets. Enfin, on rajoute quelques dessins pour entourer les différents gadgets de l'interface (regroupement en fonction de leur rôle). Ces dessins sont réalisés grâce à la fonction DrawBevelBox() contenue dans la bibliothèque GadTools. Je vous laisse

le soin d'étudier le reste du listing (surtout les fonctions de la fin) afin de voir comment on crée chacun des GadTools possibles. A part les palettes, je vous donne un exemple pour chaque type de GadTool. Toutefois, l'utilisation des listes de choix requiert des notions que nous n'avons pas encore vues. Nous attendrons donc un peu que nous les ayions vues pour maitriser totalement ce type de GadTool.
La boucle principale s'occupe d'attendre les événements en provenance des gadgets créés. Comme vous avez pu le remarquer lors de la création, je mémorise les adresses de chaque gadget créé dans un tableau. En effet, lorsque l'on appuie sur le bouton Aliasing, la barre de défilement associée est alors modifiable. Il est donc nécessaire de connaître chacun des gadgets pour pouvoir modifier leurs attributs à tout moment. Là aussi, à vous de voir comment on récupère les données modifiées dans le listing (fonction HandleWindowEvents()).

**4 L'image**

Peut-être avez vous remarqué sur l'image la fenêtre Enforcer. C'est un programme servant au débuggage d'applications Amiga. Les connaisseurs auront remarqué le message de celui-ci concernant l'éditeur de texte de l'environnement SAS. Pour les autres, Enforcer a detecté un bug de se qui provoque parfois un plantage lorsqu'on veut compiler. Hélas, SAS ne corrigera certainement plus ce bug, puisque vous le savez certainement, SAS arrête tout support de son environnement. Ayions une pensée pour cette société qui, grâce à son compilateur, vous a permis d'avoir un système d'exploitation performant durant quelques années...
Il est maintenant temps de vous laisser (en plus, j'ai plus de place...). Le mois prochain, nous verrons les menus utilisateurs (standards et Gadtools). Nous créerons donc le menu de l'interface pour POV. Il nous restera ensuite à voir les requêtes utilisateur ainsi que des notions générales. Ceci avant d'aborder la bibliothèque graphique. Il nous reste donc beaucoup de choses à voir pour réaliser une interface graphique professionnelle (localisation, touches d'appel,...)
Alors, tchao et au mois prochain...

**Philippe Bardet**

**ND TONTON :** Plutôt que de publier les 8 pages du listing de Philippe (que vous n'auriez d'ailleurs pas eu le courage de vous cogner !), nous vous proposons, si vous êtes intéressé, de nous faire parvenir une disquette formatée, et une enveloppe timbrée, autoadressée à : Amiga Revue, «Le listing à Philippe», 23, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris.

## ERRATUM

Bon, j'ai deux excuses à vous formuler, hélas dûes à des erreurs indépendantes de ma bonne volonté.
Le mois dernier ainsi que le mois précédent, vous avez pu admirer deux listings, sans pouvoir les faire fonctionner. En effet, une erreur de mise en page est survenue, ce qui a tout mélangé !!! Veuillez m'en excuser.
Hélas, faute de place, nous ne pourrons pas rediffuser ces listings dans la revue. Aussi, je vous propose d'envoyer une disquette vierge formattée Amiga, sur laquelle nous mettrons l'intégralité des sources parus à ce jour. En bonus, vous pourrez même avoir le source de ce mois-ci (voir encadré ci-contre). J'espère que vous serez satisfaits par cette nouvelle possibilité. Les mois suivants, il vous suffira de nous renvoyer cette disquette de programmation et nous vous la compléterons.
Par ailleurs, dans le numéro précédent, j'ai voulu parler de listes chaînées. Hélas encore une fois, une malheureuse opération de chercher/remplacer (en français dans le texte) a changé ce mot en "enchaînées". Les programmeurs chevronnés auront certainement remarqué cette erreur et je m'excuse auprès d'eux (ainsi que des autres lecteurs d'ailleurs). Je m'attend d'ailleurs à un courrier abondant. Ne m'en veuillez pas, cela ne se reproduira plus, promis juré...

# DES EQUATIONS... FACILE POUR UN AMIGA !

***Et c'est reparti pour un tour! Je vous propose ce mois-ci de nouvelles routines de résolution d'équations. Elles ne donneront peut-être pas de belles fractales comme la méthode de Newton du mois dernier, mais vous permettront de résoudre vos équations en appuyant sur quelques touches du clavier... Ah, que c'est beau la technique !***

Pour pouvoir résoudre efficacement des équations avec un ordinateur sans trop se compliquer la tâche, on utilise des méthodes numériques. On entend par là que la résolution ne se fait qu'à l'aide de calculs portant sur des nombres connus, par opposition à la résolution formelle avec laquelle on manipule des nombres connus et inconnus. C'est cette dernière méthode qu'on utilise lorsqu'on résout l'équation à "la main". C'est aussi la plus efficace mais elle est affreusement plus compliquée à programmer. Limitons nous d'abord au plus simple (qui est déjà suffisamment compliqué comme ça). Le principal défaut des méthodes numériques est qu'il faut savoir de quoi il retourne avant de les utiliser. Par exemple, il faut connaître une valeur approchée de la solution pour pouvoir utiliser la méthode de Newton car celle-ci requiert une valeur initiale. Il faut aussi faire attention aux cas de figures où la méthode se plante. C'est pour cela que les différentes méthodes sont complémentaires, tout dépend de ce qu'on veut faire. Mais assez parlé, commençons donc les réjouissances !
Les deux méthodes suivantes permettent de résoudre l'équation $f(x)=0$ où $f$ est une fonction de la variable réelle $x$ donnée.
Cette méthode s'applique dans le cas où $f$ est une fonction continue admettant dans un intervalle $[a0,b0]$ fermé

et borné une solution et une seule ne correspondant pas à un extrême. C'est à dire en fait que si x0 désigne la solution, alors on aura f(x) d'un certain signe pour $a0<x<x0$ et f(x) du signe contraire pour $x0<x<b0$. On a donc au départ $f(a0)*f(b0)<0$.
Le principe est le suivant : on calcule pour le milieu de l'intervalle [a0,b0] qui est donné par m0=(a0+b0)/2 et on s'intéresse au signe de f(a0)*f(m0) et de f(b0)*f(m0).Avec toutes les hypothèses de départ, on a toujours l'un de ces produits négatif et l'autre positif. Si par exemple c'est f(a0)*f(m0), on sait que f(a0) et f(m0) n'ont pas le même signe et donc que x0 est dans [a0,m0]. On définit alors a1=a0 et b1=m0. La figure 1 vous montre comment cela fonctionne. Vous l'avez certainement déjà◊ compris, on recommence la même chose avec l'intervalle [a1,b1] (calcul du milieu, ...).
On obtient alors un schéma itératif de recherche de la solution et au bout de n itérations, on obtient un encadrement [an,bn] de x0.

## QUAND FAUT-IL S'ARRETER ?

C'est au choix : on peut soit fixer n, soit calculer jusqu'à ce que an et bn soient suffisamment proches. Nous choisirons la seconde solution, car si a0 et b0 sont déjà proches, on risque de faire des calculs pour rien. Pire, la méthode plantera si on arrive à la limite de la précision de l'ordinateur, celui-ci ne faisant plus la différence entre an et bn.On peut maintenant écrire notre joli algorithme :

```
Résolution par Dichotomie
Demander a0
Demander b0
Demander précision pa <—- a0 : b <—- b0
Faire jusqu'à ce que a-b<pm <—- (a+b)/2
Si f(a)*f(m) <= 0b <—- m
Sinona <—- mn <—- n+1
Fin de la boucle
x <—- (a+b)/2
Afficher "Solution trouvée = " : afficher x
```

Les lecteurs à l'oeil vif et attentionné auront remarqués qu'on teste si f(a)*f(m) est négatif ou nul et non si f(a)*f(m) est strictement négatif (ce qui semblerait plus logique). En effet, si f(a)*f(m)=0 cela signifie que a ou m est très proche de x0 (l'ordinateur ne faisant plus la différence). Si par exemple on trouve f(a)=0 alors avec la condition testée, b sera toujours redéfini comme étant égal à m aux étapes suivantes donc les calculs continueront sans problème.
C'est la même chose si f(m)=0. En testant la stricte négativité, si f(a)=0 alors a est redéfini égal à m et le programme cherche x0 dans [m,b] alors qu'il n'y est pas, d'où un beau plantage !
La dichotomie a deux avantages par rapport à la méthode de Newton :

* il n'est pas nécessaire que f soit dérivable
* La méthode n'échoue jamais si toutes les hypothèses posées au début du paragraphe sont vérifiées.

Elle a un cependant un inconvénient de taille : la vitesse à laquelle on approche la solution est bien moins grande qu'avec la méthode de Newton.

## LA METHODE PAR BALAYAGE

Lorsqu'on obtient un résultat avec la dichotomie, il se peut que plusieurs décimales soient fausses, bien que le résultat soit proche de x0. La 2ème méthode numérique à laquelle nous allons nous intéresser ne pose pas ce problème : le développement décimal du résultat fourni par la méthode commence toujours comme celui de x0. Cette méthode permet d'obtenir également un nombre précis de décimales, c'est à dire que si on ne veut que les deux premières décimales de x0, le programme n'en calculera que deux.
En revanche avec la dichotomie, il faut choisir une assez grande précision pour être sûr que les deux premières décimales du résultat seront exactes. Les hypothèses nécessaires sont les mêmes que pour la dichotomie, mais il faut choisir les nombres a0 et b0 entiers tels que a0-b0=1.
On procède alors comme ceci : on divise cet intervalle [a0,b0] de longueur 1 en 10 intervalles [a0;a0+0,1], [a0+0,1;a0+0,2], ... [a0+0,9;b0] chacun étant de longueur 0,1. On calcule l'image par f des bornes de ces intervalles : ce sont les nombres f(a0), f(a0+0,1), ... f(b0) et on cherche où se situe le changement de signe. Supposons $f(a0+0,7)>0$ et $f(a0+0,8)<0$. On a donc $a0+0,7<x0<a0+0,8$ ce qui nous donne la première décimale de x0. On pose a1=a0+0,7 et b1=a0+0,8 et, comme toujours, on recommence ! Mais cette fois on découpe [a1,b1] en 10 intervalles de longueur 0,01. A la nième itération, on obtient donc un encadrement $an<x0<bn$ d'amplitude 10^-n et donc les n premières décimales de x0 (évidemment n ne peut dépasser le nombre de décimales que peut manipuler la machine). La figure 2 vous donne une idée de comment tout cela se passe. Ecrivons maintenant notre algorithme :

```
** Résolution par balayage **

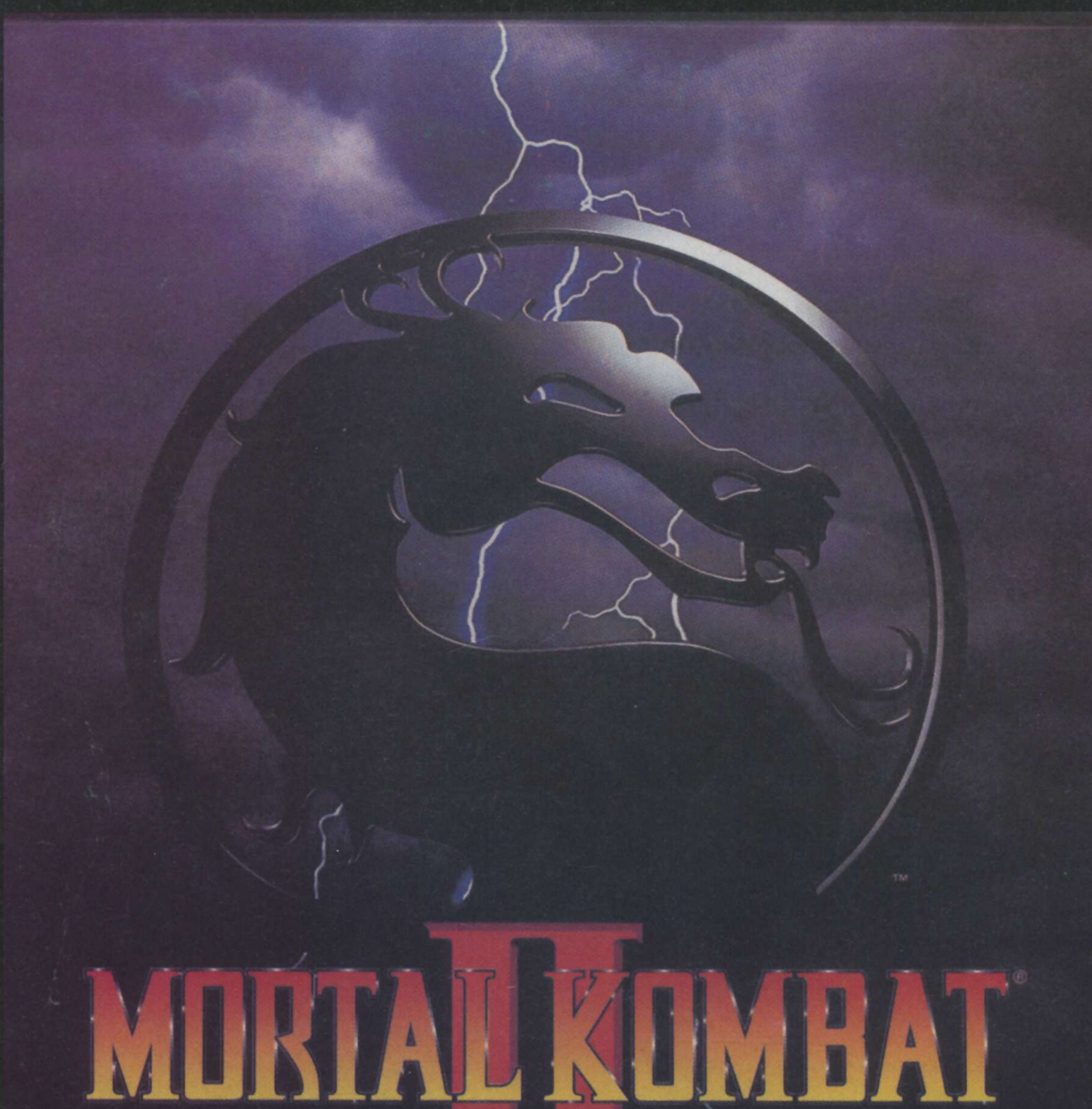
Demander fonction f
Demander a0
Demander b0
Demander nombre de décimales da <—- a0 : b <—- b0 : n <—- 1
Faire jusqu'a ce que n=dp <—- 1/10^n
Pour x=b+p jusqu'a x=a+p avec décrémentation de p
Si f(x-p)*f(x)>0 x suivant
si n on a <—- x-p : b <—- x
Fin du "pour"
n <—- n+1
Fin du "jusqu'a"
Afficher "Solution trouvée : " : Afficher a
```

C'est à ce moment que vous vous demandez : "Mais pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué... Pourquoi il commence de x=b jusqu'à x=a+p en décrémentant x ? Eh l'autre, il fait tout à l'envers rien que pour m'embrouiller! Je vous réponds alors qu'il y a une bonne raison à tout cela :
Le problème qui se posait pour la dichotomie se pose à nouveau.
Mais que se passe-t-il donc si une des bornes des intervalles est égale à x0 ? Supposons par exemple x0=2,4. Alors quand le programme va calculer f(2,4)*f(2,5), il va trouver 0. Donc il va redéfinir a comme égal à 2,4 et b comme égal à 2,5. A l'itération suivante, le programme va trouver f(2,40)*f(2,41) et a sera redéfini comme égal à 2,40 et ainsi de suite.
On constate donc que si x0 est un nombre k à décimales avec $k<d$, les autres décimales renvoyées par la routine seront bien nulles. Si on avait procédé à "l'endroit" et qu'on avait demandé 5 décimales au programme, on aurait récupéré x=2,39999 (ce qui est évidemment faux) car c'est b qui aurait été redéfini comme égal à 2,4.
La méthode par balayage présente donc les mêmes avantages de la dichotomie par rapport à la méthode de Newton tout en permettant une recherche plus rapide. Cependant la vitesse reste inférieure à la méthode de Newton, qui conserve donc tout son intérêt.
Voilà ce sera tout pour cette fois-ci et pour la résolution d'équations assistée par ordinateur. Naturellement le sujet n'est pas épuisé, c'est comme les fractales (si vous saviez tout ce que vous n'avez pas encore vu sur ces images fantastiques...) mais l'informatique mathématique offre tellement d'autres facettes que ce serait dommage de s'éterniser.

**Raphael Bouaziz**

# AMIGAMES

**JEUX, PREVIEWS, TRUCS ET ASTUCES, SOLUCES...**




Janvier 1995 - N°7 - Ne peut être vendu séparément d'Amiga Revue N°72.

# Editorial

Une fois de plus, de nombreux jeux prévus se font désirer. Cependant l'avant Noël est plutôt sympathique. Jugez-vous même : Lords of the Realm, qui est une superbe saga d'une extrême beauté et d'une jouabilité exemplaire et Alladin excellent jeu de plates-formes, sont de très bons produits. Quand à l'arrivée de Mortal Kombat II sur Amiga, c'est un évènement en soit même. Plus beau, plus riche, plus dificile que le premier. Chef d'oeuvre du gore et de la violence inutile, il est encore plus terrible et effrayant que le premier.

Le père fouettard est aussi arrivé pour punir tout ceux qui n'ont pas étés gentils avec un très mauvais produits : Top Gear 2 !

Pour ce qui est du Supergames, c'était décevant, attristant et particulièrement morose. Les amigaïstes sont restés sur leur faim. Le seul jeu sur Amiga était Européan Challenge sur le stand Ubi-Soft. Point de stand Commodore évidemment.

Finalement le jour ou Commodore sera repris, personne n'y croira. Les jeux en projet se font de plus en plus rares, les ventes hardwares de Noël n'auront pas lieu. A part ça tout va bien ! Mais n'oublions pas que c'est la Crise et que la Reprise devrait bientôt poindre à l'horizon lointaine emplie du fog londonien. La conjoncture étant ce qu'elle est, nous ne pouvons que nous féliciter de voir perdurer une éteroclicité et qualité ludique certaine bien que peu suffisante pour l'avènement d'un renouveau retentissant.

Amusez-vous bien !

**Sébastien Lubrano** ■

# PREVIEWS

***Côté previews, on est servi avec l'annonce officiel de Gametek de la suite d'Elite 2 ! Pour ce qui est de Dongeon Master 2, sa sortie n'aura pas lieu avant le début de l'année prochaine. Il faudra donc patienter. Jetons un coup d'oeil sur les previews de ce mois-ci.***

## KICK OFF 3 : EUROPEAN CHALLENGE DE ANCO

Ce jeu de football reprend le mode de vue de Kick Off 3. Très bon, ce jeu dispose d'un nombre important d'atouts pour séduire. Des graphismes agréables avec un nombre de couleurs largement plus important que celui de Kick Off 3. Il ne semble donc pas s'agir d'un simple upgrade sans grand intérêt. Les bruitages sont exceptionnels et garantissent une très bonne ambiance de jeu puisqu'il n'y a pas moins d'un méga octet réservé aux bruitages, chants, cris et holas des spectateurs. Pour les pros du joystick, une option joypad à quatre boutons est intégré au jeu ce qui n'est pas plus mal lorsque l'on sait que les programmeurs ont intégrés 40 coups prédéfinis ! Ce qu prime dans ce jeu c'est la richesse des coups disponible, la rapidité de jeu, un vaste choix d'équipe (96 équipes européennes et 24 internationales).

Chacune de ces équipe à son propre style défini par la dizaine de joueurs clés qui la compose. Encore un bon jeu de foot en perspective qui s'avère particulièrement riche et jouable. Techniquement parlant, on compte pas moins de 2 000 sprites détaillés. Les options de jeu devraient rendre le jeu abordable aux néophites.

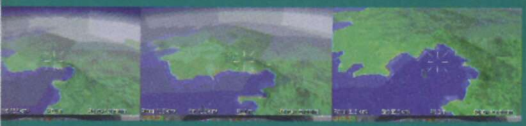
## FRONTIER : FIRST ENCOUNTER

Attention ! Evènement. La sortie de la suite dElite II sur Amiga et CD-32. Plus beau, plus riche encore. Comme Frontier Elite II, First Encounter se déroule dans un univers spatial en 3D.



Cette fois-ci vous pourrez choisir parmi 30 vaisseaux différents en plus de ceux de la classe Elite. La mission générale est la même. Marchander, commercer, affronter des ennemis, choisir son parti politique. Acquérir des vaisseaux plus puissants. Le but est toujours le même : obtenir le grade d'Elite et posséder des vaisseaux de plus en plus puissants. Côté ammélioration, la jouabilité, les missions de combat, les graphismes ont été ammeliorés. Côté Aliens, ce sera touours la race des Thargoïds que vous devrez affronter. Pour ce qui est des vaisseaux, chacun des modèle sera doté de nouvelles pièces supplémentaires. Pour ce qui est des combats dans l'espace, particulièrement difficile, les routines de combats ont été ammeliorés. Les graphismes sont dans l'ensemble beaucoup plus beaux. De plus, la version CD comprend de nombreuses animations ainsi qu'un serveur sur les planètes avec de réelles séquences vidéos au lieu de la traditionnelle image fixe. Pour renforcer l'implication du joueur dans les querelles spatiales, des journeaux ont été créés indiquant les mouvements de personnalités, les putchs, changement de régimes et autres péripéties politico-économiques. On attend impatiemment sa sortie tout en espérant ne pas trouver Elite II avec un nouveau package...













# 22, v'là du soft

En direct du World of Amiga voici maintenant les dernières news en ce qui concerne les jeux, autre domaine de prédilection du seul OVV (Ordinateur Véritablement Versatile) de l'univers. Eh bien, comme dirait ma grand-mère, "en veux tu, en voilà". En effet, jamais période de noël n'aura été si prolifique pour notre chère bécane. La quantité de nouveaux softs présentés par les éditeurs est tout simplement mirobolante et surtout la qualité est au rendez-vous. Sur la trentaine d'A1200 et CD32 qui trônaient au centre du salon, l'on pouvait ainsi s'essayer à Super Stardust, The Lion King, Subwar 2050, Roadkill (jeu de voitures vu de dessus avec une intro à tomber par terre sur CD32), Tower Assault (avec une intro à ne pas se relever sur CD32), Sensible World of Soccer (dont les premiers exemplaires devaient arriver pendant le salon), Cannon Fodder 2, Death-Mask (jeu inspiré de Doom mais dont les déplacements 3D se font hélas case par case... Etouffez vos sanglots Nom de D*** ou alors passez directement à la fin de cet article), Flink (superbe jeu de plates-formes de Psygnosis), X-It (ex zonked), Sim City 2000 etc. etc.

Parmi les nombreuses autres nouveautés présentes sur les étals des revendeurs, citons PGA Europe (Aga, ecs et cd32), Zeewolf (superbe jeu d'arcade en 3D où vous dirigez un hélico, créé par une nouvelle boîte répondant au doux nom de Binary Asylum), Aladdin (Ok c'est un port direct mégadrive mais le jeu est extraordinaire en soi), Kick-Off 3 : European Challenge (version beaucoup plus fluide du KO3 sorti en juin), Jungle Strike (Aga, bien qu'il s'agisse encore une fois d'un port mégadrive), Lords of the Realm (simulation moyennageuse), Beneath a Steel Sky (en version cd32 svp avec des voix excellentes et tout et tout), Mortal Kombat 2 (encensé par la presse Amiga anglaise), Marvin Marvellous (clone de supermario aga et cd32 uniquement), Football Glory, Premier Manager 3, Powerdrive etc. etc.

Ces mêmes revendeurs proposaient les produits sus-nommés, et bien d'autres, à des prix défiant toute concurrence (vous voulez regretter de ne pas avoir fait le déplacement, eh bien allons y : Little Divil cd32 à £ 15, PGA Europe Aga à £ 10, Tower Assault ou Super Stardust Aga et cd 32 à £ 12, Sim City 2000 à £ 15, Beneath a steel sky cd32 à £ 17 etc. etc.). Par ailleurs nombre d'éditeurs étaient présents, parmi lesquels Ocean, Kompart, Anco, Gremlin, Team17, Thalion (dont le très attendu Ambermoon-version anglaise-arrive dans quelques jours). Certains éditeurs distribuaient généreusement des démos de leurs prochains softs. D'autres avaient même installé des bornes A1200 ou cd32 sur lesquelles on pouvait essayer leurs prochains softs (Shadow Fighter, beat'em up prometteur de Gremlin par exemple). Chez OCEAN, même si TFX est encore retardé (sortie fin janvier), le père Noël s'est montré particuliérement généreux cette année puisque, outre PGA Europe et Jungle Strike déja sortis, sont annoncés pour la fin de l'année Shaq-fu, Mighty Max et Mutant League Hockey. Enfin Team17 présentait, sur un écran assez grand, une vidéo de leurs produits sortis et à venir. Nous avons pu ainsi découvrir Kingpin (qui sera au bowling ce qu'Arcade Pool est au billard), Total Wormage (jeu assez délirant inspiré de lemmings semble t-il), Pussies Galore (jeu de plates-formes estampillé Team17) et enfin-sonnez Trompettes, roulez Tambours- ALIEN BREED 3D dans sa première ébauche déjà TRES prometteuse. Tout y est : fluidité, beauté des graphismes, monstres animés, bruitages d'enfer, atmosphère glauque. Ca s'appelle ALIEN BREED 3Doom.

En conclusion, les softs ne vont pas manquer dans les prochaines semaines même s'il est vrai que les softs ECS se font de plus en plus rares. Cependant, sachez, possesseurs d'A500, 500 + et 600, qu'il y a encore de nombreux 1200 et CD32 disponibles en cette "perfide" Albion, souvent sous forme de bundles très attrayants. Ainsi un bundle CD32 intitulé "Critical Zone" vient juste de sortir en Angleterre et comprend 7 jeux parmi lesquels Cannon Fodder, Microcosm, Ultimate Body Blows et Libération. Alléchant n'est-il pas ? Devant cette pléthore de logiciels ludiques et devant cet engouement toujours présent (même s'il est quelque peu refroidi pour certains) que penser ? Assistons nous là à un chant du cygne stéréo-dolby ou, puisque l'histoire n'est qu'un éternel recommencement, le phoenix renaîtra-t-il encore une fois de ses cendres (sous la forme d'un p'tit bundle avec TFX, FW3 et DP5 par exemple). Réponse très bientôt (pour ceux qui en douteraient encore).

**Abdel Fahem.**



# MORTAL KOMBAT II




| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 19/20 |
| ANIMATION | 18/20 |
| SON | 17/20 |
| JOUABILITÉ | 18/20 |
| DURÉE DE VIE | 18/20 |

| | |
|---|---|
| Genre | Jeu de combat |
| Support | Tous les Amiga |
| Editeur | Acclaim |
| Nombre de joueurs | 1 ou 2 |

**Nécessite 1Mo de RAM.**
**Pas d'installation sur disque dur.**
**Ecrans en anglais,**
**manuel en français.**

## POUR

✓ De très beaux graphismes
✓ Une ambiance très gore
✓ Un très grand choix de personnage
✓ La gestion d'un joystick à deux boutons
✓ La difficulté extrême

## CONTRE

✓ L'impossibilité d'installer le jeu sur disque dur

90%

***Evénement inattendu, Mortal Kombat II sur Amiga ! Arrivé au dernier moment du bouclage, nous lui avons d'emblée donné la place qui lui revenait de droit : Jeu du mois. Apologie de l'horreur, violent, gore, immoral, choquant et jouissif, avec plaisir. Voici le meilleur jeu de combat sur Amiga.***

**Mortal Kombat II**, c'est plus d'adversaires, des graphismes plus beaux, des personnages plus fins et surtout une violence poussée à l'extrême avec un nombre impressionnant de coups. En tant que gentil, votre but est d'éviter l'asservissement de la Terre par le **Seigneur des Mondes Obscurs**.
Vous commencez en combattant tous les guerriers de la Terre en extérieur. Ensuite, une fois une bonne dizaine d'adversaires vaincus, achevés, lapidés, charcutés, saucissonnés, vous combattrez les *Big Boss* du jeu.

Passons en détail chacun des joueurs et leurs différents coups.
Tout d'abord, il y a beaucoup plus de personnages à combattre que dans **Mortal Kombat 1** : il y en a onze. On retrouve cependant de vieilles connaissances comme **Liu Kang**, **Johnny Cage**, **Sub Zero**, **Scorpion** ou **Rayden**. Parmi les nouveaux, il y a **Kung Lao** qui peut se téléporter et lancer son chapeau à la ***Chapeau Melon et Bottes de Cuir***. **Reptile**, qui n'apparaissait que de manière épisodique, fait désormais partie intégrante du jeu. Il lance des jets d'acide, des boules de force et devient invisible, ce qui est particulièrement gênant. On voit son personnage valdinguer d'un coin à l'autre du jeu sans voir son adversaire. Très rageant ! **Shang Tsung** peut se métamorphoser ou envoyer des têtes de mort. Les coups spéciaux ne sont pas évidents. Et pour cause. Arrière, arrière, tir pour une tête de mort. Arrière, arrière, avant, tir pour deux têtes de mort. Arrière, arrière, avant, avant, tir pour trois têtes de mort...
On a désormais deux demoiselles dans le jeu au lieu d'une seule. A voir leur caractère, on les laisse tranquille. **Kitana** se sert de son éventail de trois manières différentes pour vous tuer tandis que **Mileena** est une experte des roulades et des jambes en l'air. **Jax**, dernier parmi les nouveaux, frappe sur le sol et, pour peu que vous n'ayez pas la chance d'être en l'air, cela vous causera pas mal de dégâts. C'est aussi avec plaisir que **Scorpion** lance son harpon et que **Rayden**, dieu de la foudre, appelle les éclairs à son aide.
Les coups *normaux* sont toujours les mêmes : blocage, accroupissement, saut, saut périlleux, coup de poing haut, coup de poing bas et haut et bas.
Seul regret au sujet des personnages, il n'y a pas, dans la notice, leur histoire, leur taille, couleur des yeux, motivations, haines et points faibles. Ces détails, bien que totalement inutiles, permettent de rentrer plus facilement dans le jeu. ces fiches conféraient une "crédibilité", un plus sympathique. Les nouveaux *Boss* sont **Kintaro** et **Shao**

**Khan**. **Kintaro** remplace **Goro**, mais, de la même famille que lui, il en a tous les attributs d'homme-lézard. Il est aussi plus puissant et agile que son prédéceseur. Fou à l'idée d'avoir eu un de ses copains vaincu, il n'a qu'une idée : se venger. **Shao Khan** est le Dieu tout puissant du Mal, du sadisme et des ténèbres. C'est aussi le *Seigneur Suprème des Mondes Extérieurs*.
En un mot, comme en cent, c'est le pire de tous, l'ennemi suprême.

## UNE VIOLENCE POUSSEE A L'EXTREME

Tout est gore et glauque, même les décors de fond : salle avec des piques, forêt épaisse avec des trucs inquiétants et des bidules sombres, égoûts et j'en passe. Regret, il n'y a pas d'animations dans les images de fond et pas de scrollings différentiels. Néanmoins, c'est dans l'ensemble beaucoup plus beau et fluide que dans le premier.
Les personnages sont toujours des digitalisations d'acteurs filmés et ces dernières sont beaucoup plus fines et fluides que dans **MK 1**.
La bande-son en pâtit : il n'y a plus de voix pendant le jeu et qu'une musique, toujours la même.
Côté gore, on est servi : on peut planter l'adversaire au plafond, le lancer dans de l'acide où il se transformera en cadavre... Les gerbes de sang ponctuent chaque effet.
Les *fatalityies* sont superbes : arrachage de tête, de coeur, de colonne vertébrale et bien d'autres. A vous de les découvrir. De toute manière, elles ne sont pas présentes dans la notice. Deux solutions : trifouiller le joystick dans tous les sens ou attendre qu'un journal les publie....

## ET QUELQUES DECEPTIONS

En fait, il n'y a en n'a qu'une et elle est de taille puisqu'il est impossibilité d'installer le jeu sur disque dur ! A croire que le second intérêt du jeu consiste à s'entrainer à changer de disquettes...
Côté violence, la polémique est facile à établir. Faut-il dévergonder les innocentes têtes blondes avec des jeux qui prônent la violence ? Est-ce utile pour vendre ? Et si l'on considérait plutôt ce jeu comme un défouloir, un peu comme **Doom 2** pour *PC*. ?
Dernier détail, la difficulté. Elle est extrême. **Mortal Kombat II** est tellement dur que son intérêt s'en trouverait presque réduit. Même en niveau *hyper-easy*, il faut passer quelques grosses heures pour apprendre le maniement du jeu. Alors, lorsqu'il s'agit de mémoriser les coups et les *fatalities* !
**Mortal Kombat II** est un must, une référence, un chef d'oeuvre de violence qui prône le sadisme. L'idéal pour passer ses nerfs, se décoincer, débrider les coincés.

**Sébastien LUBRANO**
















### L'AVIS DE DOMINIQUE :

A notre grande surprise, voici que débarque Mortal Kombat II sur Amiga. Il est plus beau que le premier Mortal Kombat, les digits sont plus fines et la mise en couleur des décors est très réussie. La musique est sympa mais elle devient rapidement prise de tête et il manque quelques bruitages par rapport à la première version. Une des choses particulièrement sympathiques du jeu est son style gore assez hard : il y a du sang qui gicle dans tout les sens, la violence des coups est assez extrême pour un jeu mais c'est tellement bon ! Le seul problème est la très, pardon, trop grande difficulté. C'est hallucinant, même en mode super-easy. De plus, le but premier du jeu n'est même plus de gagner, mais de supporter les incessants changement de disk. Ca sert à quoi le disque dur ?
Mortal Kombat II est tout à fait le type de conversion faite sans "coeur", le seul but est de faire un peu plus d'argent. Bien sûr, ça va plaire à de nombreux joueurs d'éclater les adversaires de MK II, mais le manque d'originalité et de finition de l'ensemble ne font pas, à mon avis, de ce jeu une référence dans ce domaine.
A la limite, la saga des Body Blows est plus intéressante dans son exploitation technique de l'Amiga. De plus, Super Street-Fighter II va débarquer dans quelques temps, alors...

# ALADDIN




| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 18/20 |
| ANIMATION | 18/20 |
| SON | 18/20 |
| JOUABILITÉ | 18/20 |
| DURÉE DE VIE | 16/20 |

| | |
|---|---|
| Genre | Plates-formes |
| Support | Tous les Amiga |
| Editeur | Virgin |
| Nombre de joueurs | 1 |

**Nécessite 1 Mo de RAM. Pas d'installation sur disque dur possible. Ecrans en anglais et manuel en français.**

## POUR

✓ La qualité des animations très cartoon
✓ Une musique exceptionnelle
✓ L'humour omniprésent
✓ Un grand nombre de niveaux
✓ La magie Disney

## CONTRE

✓ Aucune idée

89%

***Cette version d'Aladdin sur Amiga est un chef d'oeuvre d'animation et d'humour avec une bande sonore purement et simplement fantastique. Un must absolu.***

Après être sorti, il y a plusieurs mois de cela, sur consoles, **Aladdin** arrive sur micro. Et c'est un événement. **Disney** en a confié la réalisation à **Virgin** qui a déjà su s'illustrer par de très bons produits. Même s'il ne s'agit, en théorie, que d'une adaptation d'un jeu console sur ordinateur, hors de question de faire n'importe quelle erreur. Il en allait de l'image de marque de **Walt Disney**. Pari relevé et gagné par l'équipe de **Virgin** qui nous a pondu un chef d'oeuvre.

### ENCORE UNE PRINCESSE PRISONNIERE !

L'histoire du jeu reprend le scénario du film. En gros, il s'agit de trouver les deux parties du scarabée secret et magique, pourquoi pas aussi, qui ouvre les portes de la caverne. Ensuite, le but du jeu est de s'échapper de la prison où le vilain **Jaffar** vous a fait prisonnier. Un héros digne de ce nom se fait toujours emprisonner un moment ou l'autre dans une histoire. Après, il s'agit de courses poursuites effrénées dans la ville, le désert, le palais dans le but de s'en sortir vivant et de libérer la belle princesse pour un happy end à la "*ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants*". Je ne sais pas ce qu'il faudrait faire avec les Princesse, mais elles passent leur temps à être prisonnières. Et nous, c'est à dire le héros, au lieu de siroter un bon cocktail devant la télé devons aller les chercher. Deux solutions, soit les enfermer, soit en avoir des pauvres et moches. En tout, le jeu comporte 11 niveaux différents et variés. Le Marché d'*Agrabah* où vous aurez fort à faire pour lutter contre les gardes du Sultan. Les dangers y sont minimes puisque vous n'aurez qu'à vous méfier des lanceurs de couteaux, des vases qui tombent des fenêtres et des charbons ardents... Le désert sera le lieu idéal pour fricoter avec les serpents. Ces derniers ont la sale manie de vouloir vous tuer en vous sautant dessus ! Ensuite une visite par les toits de la ville s'impose avec un combat contre un boss de fin de niveau. Le cachot du Sultan, la cave des merveilles, l'intérieur de la lampe, le palais du Sultan, le quartier général de **Jaffar** ainsi que son palais seront les autres niveaux de ce superbe jeu de plate-formes. Ils sont tous différents et regorgent de petits détails qui font la spécificité de chacun d'entre eux. Ansi le désert sera le lieu idéal pour faire une grimpette sur des palmiers tandis que la balade sur les toits d'Agrabah regorge de cordes magiques qui, pour peu que vous ayez trouvé la flûte correspondant au bon panier, comme des ascenseurs de l'époque, vous mèneront vers d'autres horizons. Des historiens se sont penchés sur la question, on ne le sait que dans des milieux très officieux c'est pourquoi ce que je vous dis est une révélation d'une extrême importance : il s'avère que les fakirs utilisaient couramment ce moyen de




locomotion pour aller faire la cour aux demoiselles arabes sans être nullement dérangés par le mari. Si ce dernier avait vent de l'histoire, il suffisait alors de grimper à l'étage au-dessus voir une autre fatma ou de descendre jusqu'au "Café des clous", lieu de rencontre des fakirs undergrounds. Loin de ses digressions oiseuses, retournons sur les spécificités de chaque niveau. Ainsi, le niveau de l'évasion est d'une beauté extrême avec de la lave en fusion qu'il vous faudra soigneusement éviter.

## DE L'HUMOUR ET DE L'ANIMATION TRES FLUIDE

L'humour est omniprésent dans le jeu : au premier niveau, on est presque déjà couché sur le bureau. On saute sur un chameau, ce dernier crache sur un ennemi qui perd son pantalon. On réessaye en frappant sur un autre ennemi, il perd encore son pantalon, décidément, c'est une manie ! Dans le désert, il y a des tentes-toilettes pour homme, pour femme et pour génie. Déjà que trouver des toilettes en plein désert ce n'est pas commun, mais en plus des toilettes pour génie ! C'est comme le sens interdit qui traine dans le sable, symbole de la société mercantile et consumériste américaine représentée en cliché à travers la publicité pour Kiss Cool, les bonbons frais. Là, on est carrément sous le bureau. C'est pourquoi j'arrêterais ici mes descriptions quant à la spiritualité inhérente à ce soft.
Côté animation, c'est tout aussi exceptionnel. Aladdin est d'une fluidité exemplaire, il peut courir, sauter, s'accroupir, donner des coups d'épée, lancer des pommes, tout ça d'une manière extrêmement souple. On se croit réellement dans un dessin animé : lorsqu'après avoir couru il s'arrête, il glisse encore sur quelques pas. Très similaire à la fluidité de Flashback mais en mieux avec un sprite beaucoup plus important et très lisse. En tombant de haut, il atterrira dans un nuage de poussière. Tous ces mouvements s'enchaînent sans problème. Imaginez Aladdin grimpant sur une corde tout en lancant une pomme à un ennemi qui mange un gâteau et perd son futal... Tous les ennemis ont des mimiques rigolotes, comme le dit si bien mon petit frère. Un balèze dit *"come on, come on"* en vous faisant signe de son cimeterre. Un ennemi caché dans un panier s'approche de vous de manière insidieuse et vous happe pour tenter de vous étrangler. Le serpent fait des bons prodigieux tandis que le lanceur de couteaux jongle avec ces derniers.

## DES BONUS, DES BONUS ET ENCORE DES BONUS

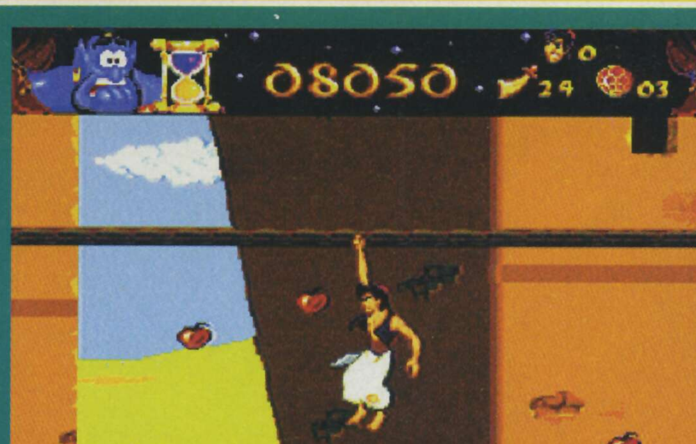
On reconnait l'esprit console/arcade avec le nombre de bonus impressionnant qui jalonnent votre parcours. De la vie en plus, des pommes pour les lancer, des flûtes, des têtes d'**Aladdin**, des gemmes, des points de sauvegarde, une lampe et bien d'autres. Les gemmes vous permettront d'acheter des vies supplémentaires ou des souhaits chez le camelot que vous rencontrerez à la fin de chaque niveau. Il est très facile, au début du moins, de gagner énormément de vies supplémentaires. Il existe aussi à la fin des niveaux, un jackpot pour gagner encore plus de vies, de gemmes et de crédits. Le singe, **Abu**, compagnon inséparable d'**Aladdin** dans le film n'est pas présent durant tou le jeu. Il a par contre un stage tout à lui où il doit récupérer un maximum de bonus pour **Aladdin**.
**Aladdin**, un chef d'oeuvre qui fait de ce dernier LE jeu de plate-formes sur **Amiga**.

**Sébastien Lubrano** ■

### L'AVIS DE DOMINIQUE :

Voici donc le 50000ème jeu de plate-formes sur Amiga. Mais celui-ci est loin d'être le pire, l'animation du personnage est excellente et les scrollings très fluides. Les musiques et les bruitages sont très corrects et l'humour est omniprésent. Dommage qu'il ne s'installe pas sur disque dur. Un bon jeu pour les fans d'Aladdin et les autres. ■



# ALIEN BREED : TOWER ASSAULT



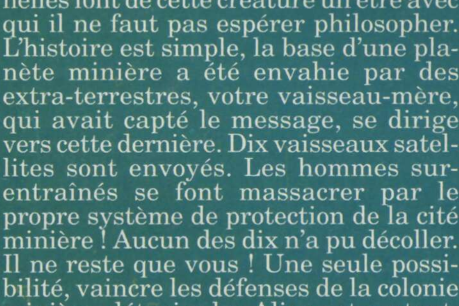
Alien Breed, rien que ce nom fait frémir nombre de joueurs : quel est celui qui n'a pas, ne serait-ce qu'une fois, passé une nuit blanche sur **Alien Breed** ? Eh bien *Tower Assault* se présente comme la suite du 2 sans vraiment innover. Ses atouts : plus d'animations, de nouveaux graphismes, une cinquantaine de niveaux totalement inédits. Sa faiblesse : de trop grandes similarités avec les autres.

L'Alien de **Team 17** ressemble très étrangement à celle qui est devenue une star du cinéma. Son apparence peu sexy, un appétit insatiable, un petit faible pour les êtres humains et une forte résistance aux armes conventionnelles font de cette créature un être avec qui il ne faut pas espérer philosopher.

L'histoire est simple, la base d'une planète minière a été envahie par des extra-terrestres, votre vaisseau-mère, qui avait capté le message, se dirige vers cette dernière. Dix vaisseaux satellites sont envoyés. Les hommes surentraînés se font massacrer par le propre système de protection de la cité minière ! Aucun des dix n'a pu décoller. Il ne reste que vous ! Une seule possibilité, vaincre les défenses de la colonie minière, détruire les Aliens et surtout, surtout enclencher les systèmes d'auto-destruction des différentees parties de la base. Anéantir le cauchemar, quel rêve !

## DU TIR ET DE LA CUEILLETTE DE BONUS

Le jeu est toujours vu de dessus. Imaginez une vue en *3D* à la **Doom** pour **Alien Breed**, ce serait sympa.



87%

Remarquez, il paraîtrait que **Team 17** prépare actuellement un jeu dont le moteur serait similaire à celui de **Doom**. Mais comme cela reste officieux, vous n'avez rien entendu et on retourne à la description de ce jeu.

Cet excellent jeu d'action privilégie le tac-atac-boum-boum. Seulement voilà, pour tirer, il faut des armes et aussi des munitions tant qu'à faire !

Heureusement pour vous, les colons pendant leur lutte avec les Aliens, ont abandonné une multitude d'objets. Parmi ceux-ci, des capsules de secours permettront de soigner votre personnage, par exemple. Les crédits qui traînent un peu partout seront nécessaires à l'achat des clés, munitions et armements sur les consoles situées dans la base. Côté clés, ce sera toujours la même histoire que pour les épisodes précédents. Un coup vous avez des clés en stock mais elles sont inutiles, un autre vous les aurez toutes épuisées pour ouvrir des portes inintéressantes et serez alors bloqué dans le jeu ! Outre les clés normales, il y a les permis d'accès dont la couleur correspond à une porte particulière. Les permis d'accès à l'ascenceur seront indispensables dans certains niveaux afin de franchir certains passages tout particulièrement mortels. Côté munitions et armements, il y a toujours autant de choix que pour **Alien Breed II**. De plus, certains cadavres ont des armes, il faudra donc les fouiller. Cette fouille de machabbée permettra aussi de trouver des cartes de données personnelles qui contiennent des infos essentielles quant à l'accomplissement de certains niveaux. La difficulté devient très rapidement extrême. Les zones radioactives réduiront votre champ d'action tandis que les plans des salles sont, pour certains, particulièrement tordus, c'est à dire efficaces !

## ENTRE DEUX TIRS, ON ADMIRE...

Cette version est plus soignée que les précédentes. Dès le premier niveau, sur 50 pour la version disquette, un avion écrasé fume tandis que des bestioles grouillent un peu partout et que certaines choses bien étranges rampent sous terre. L'animation est toujours aussi fluide, les graphismes très fins réhaussés par quelques animations sont enrichis par une bande sonore des plus correcte. A noter que la version **CD³²** comprend encore plus de niveaux et qu'il y a une séquence d'introduction en ray-tracing de 10 minutes.

Ca fait plaisir de voir que la **CD³²** n'est pas toujours considérée comme un simple support mais bel et bien comme un plus à exploiter. Tous les adeptes seront ravis, les néophytes sauteront sur l'occasion, ce d'autant plus que le prix est raisonnable. A noter que l'aspect gore du jeu rebutera les plus jeunes, les cadavres et traces de sang jonchent le sol. Certains sont morts dans leur lit, d'autres sont encore en train de se faire dévorer...

**Sébastien LUBRANO**

GRAPHISME ...... 17/20
ANIMATION ..... 17/20
SON .................... 18/20
JOUABILITÉ ....... 17/20
DURÉE DE VIE .. 18/20

**Genre** .......... Arcade
**Support** ..... Tous les Amiga et CD32
**Editeur** .......... Team 17
**Nombre de joueurs**.......... 1 ou 2

**Nécessite 1 Mo de RAM.**
**Installation sur disque dur possible.**
**Ecrans en anglais et manuel en français.**

### POUR

- ✓ L'ambiance gore qui se dégage de Tower Assault
- ✓ Des graphismes soignés ainsi qu'une bonne bande sonore
- ✓ L'installation sur disque dur
- ✓ Son prix attractif
- ✓ Une bonne dose de difficulté

### CONTRE

- ✓ On aurait aimé un nouveau jeu et pas une simple upgrade

# LORDS OF THE REALMS




GRAPHISME ...... 19/20
ANIMATION ..... 16/20
SON ........................ 16/20
JOUABILITÉ ........ 17/20
DURÉE DE VIE .. 19/20

**Genre** *Reflexion / Stratégie / Aventure*
**Support** ........................ *Amiga AGA*
**Editeur** ............................ *Impressions*
**Nombre de joueurs.** *6 au maximum*

**Nécessite 1 Mo de RAM.**
**Installation sur disque dur possible.**
**Ecrans et manuel en français.**

## POUR

✓ Une très grande richesse de jeu
✓ Des graphismes AGA
✓ Des heures de jeu
✓ Un très bon manuel qui suit le joueur
✓ La possibilité de jouer via modem

## CONTRE

✓ La prise en main n'est pas des plus facile
✓ Il faut pas mal de temps avant d'avoit un terrain puissant

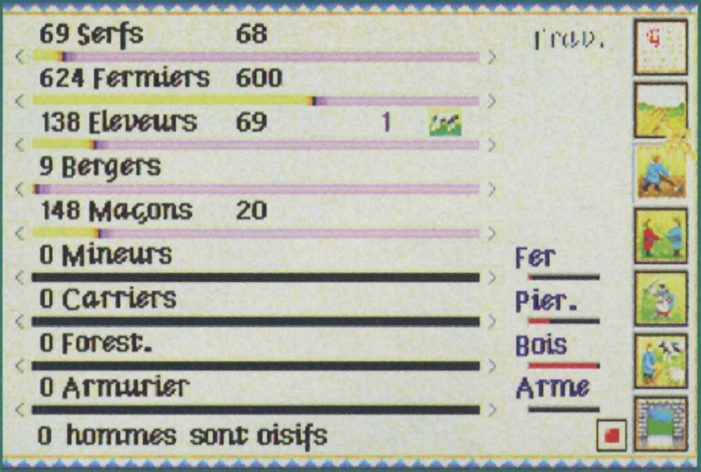
***Impressions à l'habitude de sortir des titres très moyens et parfois un hit en puissance. Il s'avère que Lords of the Realm a les atouts d'un très bon jeu. Intérêt immense, richesse stratégique phénoménale, graphismes très agréables, difficulté importante. Des heures et des heures de jeu en perspective pour maintenir un équilibre fragile. Un Defender of the Crown avec la stratégie en plus ? Oui et bien plus encore !***

89 %

### UNE RICHESSE DE JEU EXCEPTIONNELLE

Impossible de se conduire en tyran parfait. Votre peuple n'appréciera pas. Il aura l'idée bête de partir de votre territoire voire celle encore plus stupide de mourir ! Une seule solution, vous montrer magnanime afin d'avoir un peuple prospère qui fera tout plein de bébés et qui accueillera avec joie les nouveaux venus qui souffrent la misère sur leur territoire. Au début du jeu, vous ne possédez qu'une faible population de paysans, très peu de vivres, seize champs disponibles et un cheptel relativement médiocre. A vous de définir le nombre de serfs qui auront à charge l'entretien des champs, le nombre de fermiers producteurs de blé, le nombre d'éleveurs. Si tout va bien, par la suite, c'est à dire au bout de quelques heures, vous pourrez, sans prendre trop de risques, définir des maçons pour la construction de châteaux, des mineurs et forestiers pour l'obtention des matières premières. Lorsque vous penserez à conquérir d'autres territoires, ou plus simplement lorsque vous tenterez de vous défendre, il faudra enrôler une armée (à moins que vous ne préfériez plutôt les services forts coûteux de mercenaires) et avoir des armuriers qui créeront des armes comme leur nom l'indique (épées, haches, arbalètes, lances, massues, arcs, armures).

Avec **Lords Of The Realm**, pas question d'avoir de superbes animations comme sur **The Settlers** ou encore le plus ancien **Genesia**. La majorité des actions se passe par des tableaux, organigrames et barres d'énergies. Dans le jeu, seule la carte principale, par ailleurs très belle, avec le terrain de batailles, contient quelques animations moyenes. Puisque l'on évoque la technique, sachez que les sons sont de bonne qualité et que les inter-écrans qui indiquent le début de chaque tour disposent toujours d'une séquence animée de très bonne facture. Cette dernière symboli-







se les événements importants qui arrivent sur votre comté : naissances, mariages, perte des réserves à cause des rats, beau temps, pluie, orage.... les petits aléas de la vie, en somme. Le jeu marche par tour. Votre temps n'est pas limité. Un tour correspond à une saison : Eté, Printemps, Automne, Hiver. Il faudra semer, cultiver la terre et récolter. Durant les hivers, de nombreux habitants mourront. Pas d'invention, de maladie à trouver et d'antitode à fournir comme dans **Genesia**. Les morts se ramassent à la pelle, les bébés aussi. Très rapidement, vous serez responsable de la vie de centaines de colons. Le réalisme n'est pas aussi affiné que dans **Genesia** puisqu'on les prend par groupes auxquels on assigne une tâche. Le côté invention est totalement absent, l'aspect " stratégie de l'agriculture " est largement plus présent. Cependant l'état de santé et le moral sont aussi des facteurs importants, puisque si le moral descend en dessous de 5 vous êtes " virés " de votre comté. Si vous avez eu le temps d'en conquérir un autre tant mieux, sinon tant pis.

## DE LA NECESSITE D'ETRE METHODIQUE

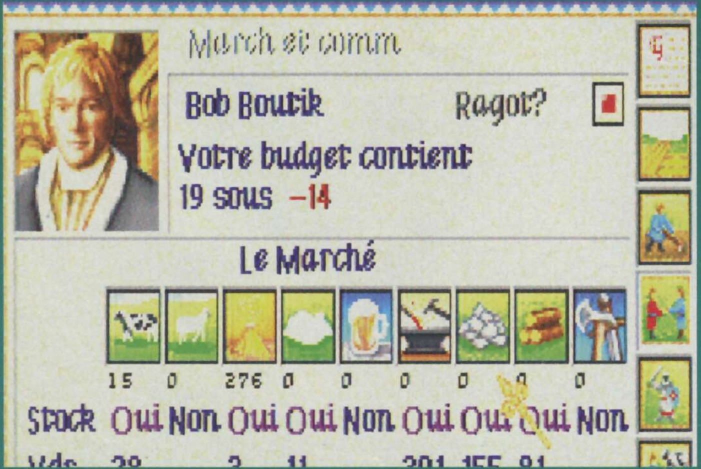
Il y a trois facteurs prédominants pour votre gloire : la gestion des champs, la construction et la gestion d'un château, la constitution d'une armée.

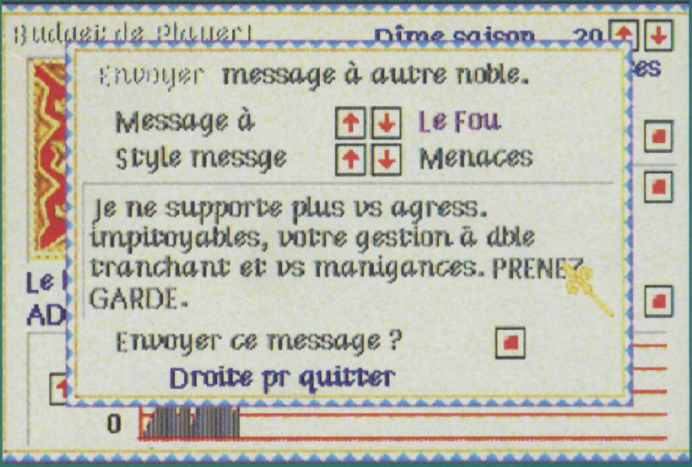
L'écran de gestion des champs représente les seize champs du Comté sur lequel vous êtes. un champ peut être utilisé de cinq façons différentes : la culture de céréales, l'élevage de bovins, de moutons, la jachère et la terre en friche. Plus vous avez de jachère, plus vos champs seront productifs. Un chiffre vous indiquera le rendement attendu (en sacs) de ce champ. Les conditions atmosphériques, le nombre d'hommes que vous définirez comme paysans ainsi que le taux de jachère et de fertilité influeront directement sur ce rendement. De plus, des innondations et sécheresses peuvent rendre complètement stériles, pendant quelques temps, vos champs ! Il faut faire des réserves. Ne mettez pas tous vos hommes sur les terres. Vous en aurez besoin pour avoir de la matière première. Pour construire un château, il faut de la pierre et du bois. C'est au fur et à mesure des saisons que les hommes que vous aurez placés dans ces métiers seront de plus en plus expérimentés. Il faut en avoir quelques uns pour ces derniers et ce, même au moment des récoltes, le rendement dusse-t-il en diminuer. Non seulement, votre domaine sera défendable plus rapidement mais en plus votre armée bénéficiera de ce château.

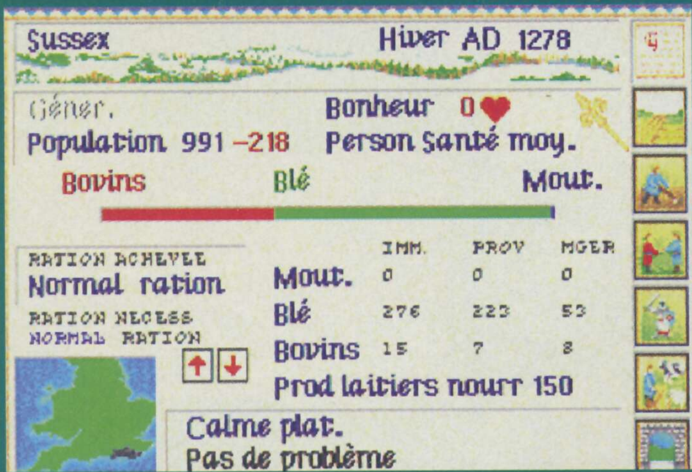
L'une des phases les plus passionnantes du jeu est celle où vous construisez votre forteresse en vue de protéger vos terres. En effet, un Comté demeure imprenable tant que le château qui y réside n'a pas été détruit et l'armée qui y loge anéantie. Un village sans château est une proie beaucoup plus facile. **Lords Of The Realm** propose les plans autenthiques de cinq châteaux construits sous le reigne d'**Edouard I**[er]. Les murs permettant la protection des centres vitaux, c'est à vous d'en définir la hauteur tout en sachant que se procurer de la matière première est particulièrement difficile. Les salles accroissent la capacité de stockage du château en vivres et en hommes. Le drapeau est l'endroit ultime qui correspond au dernier bastion de protection. Bien évidemment, il est possible d'instaurer des douves et des corps de garde pour compliquer encore plus la prise de votre fief.

## LES COMBATS

N'oublions pas que le but principal est de devenir Roi d'Angleterre. Les conquêtes sont donc indispensables : un Comté sans Seigneur ? Envoyez quelques soldats saccager des champs ! Ce dernier devrait vous proposer un contrat d'allégance. Sinon, engagez le combat contre les paysans et proposez la paix. Si ce Comté est tenace, il ne sera









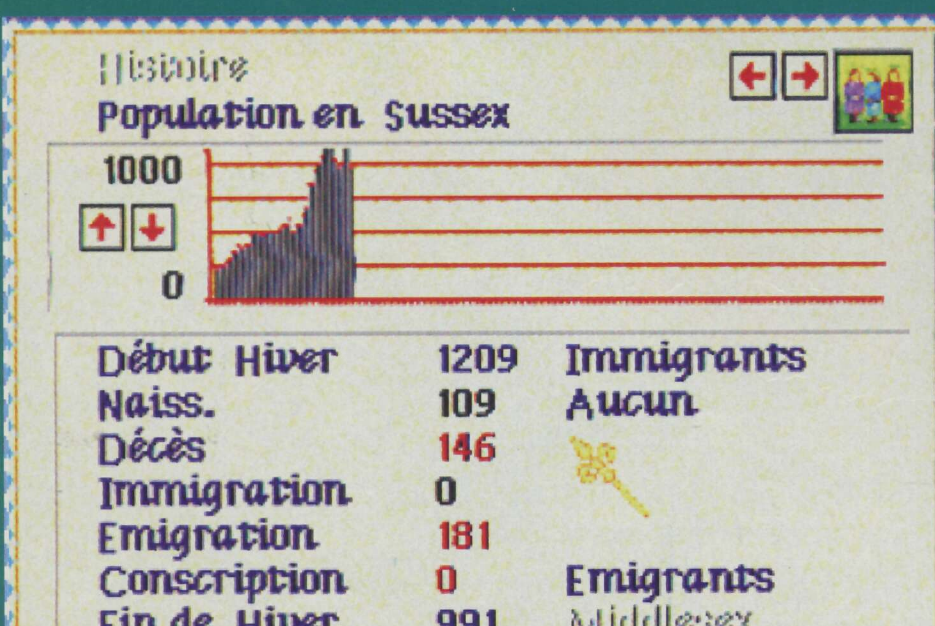
pas surprenant de les voir lutter jusqu'à la mort. Une solution plus simple consiste à avoir une bonne gestion de son Comté, les Comtés avoisinant voudront théoriquement être sous vos ordres. Si un Comté est sous la possession d'un autre Seigneur et si, en plus, ce dernier est protégé par un château, les choses se passeront autrement. Les batailles se régleront de plus en plus rapidement à coups d'arbalète et de hache. Les sièges des châteaux seront de véritables épopées avec le placement des troupes, les ciblages sur les points stratégiques.

Trébuchet, catapulte, échelle pour escalader, bélier, groupe de combattants et tour de siège.

Pour finir, précisons que ce jeu a une durée de vie immense, ce ne serait-ce que par sa difficulté qui le réserve aux adeptes du genre. De plus, il est possible de jouer via modem ce qui renforce encore plus l'intérêt, déjà conséquent, de ce soft.

**Sébastien Lubrano** ■









# FOOTBALL GLORY




| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 16/20 |
| ANIMATION | 16/20 |
| SON | 16/20 |
| JOUABILITÉ | 17/20 |
| DURÉE DE VIE | 17/20 |

**Genre** ............ *Simulation de football*
**Support** *Tous les Amiga. 1200 conseillé*
**Editeur** ...................... *Black Legend*
**Nombre de joueurs** ...... *Autant que d'équipes choisies*

**Nécessite 1 Mo de RAM.**
**Installation sur disque dur possible.**
**Ecrans et manuel en anglais.**

82%

***Encore un jeu de foot ! Ce dernier arrive après le match qui a opposé tous les éditeurs, il y a quelques mois déjà, à la suite d'une Coupe quelconque, la Coupe du Monde je crois, bref un événement sans importance. Football Glory a su prendre les meilleurs atouts de la majorité des jeux de foot existants tout en ayant la prudence d'en gommer les défauts. La nouvelle référence ?***

L'arrivée d'un jeu de foot est toujours l'occasion d'une polémique profonde, qui m'oppose à moi-même et dont j'ai l'habitude de sortir vainqueur. Cette dernière remet en cause mes notions de la vie ainsi que les valeurs qui me poussent à être ce que je suis. Ce duel m'engage même parfois à changer mon petit déjeuner et à sourire dans le métro, laissant le regard morose que je porte sur mes contemporains de côté pendant quelques instants. Et tout ça parce qu'un bon jeu de foot qui accroche réellement tout en ayant un intérêt en ce qui concerne le réalisme est très très dur à trouver. La référence était **Sierra Soccer**. J'avais donc pu pendant quelques mois vivre sur mes acquis et voilà que **Football Glory** arrive et remet tout en cause. Que voulez-vous, c'est physique. Un ami médecin qui s'était penché sur mon cas est depuis quelques temps en repos dans un asile, allez savoir pourquoi....
Et **Football Glory** a tout bouleversé. Mon petit déjeuner à base de tartines de rillettes trempées dans un chocolat froid a été abandonné. Vive le *Banania* tout seul ! Tout ca pour vous dire, sans détour aucun, que **Football Glory** surprend, séduit pour finalement devenir un nouveau repère dans les jeux de foots et plus généralement dans ce monde qui a bien besoin de bases solides et saines.

## UN DEBUT DECEVANT, RAPIDEMENT OUBLIE

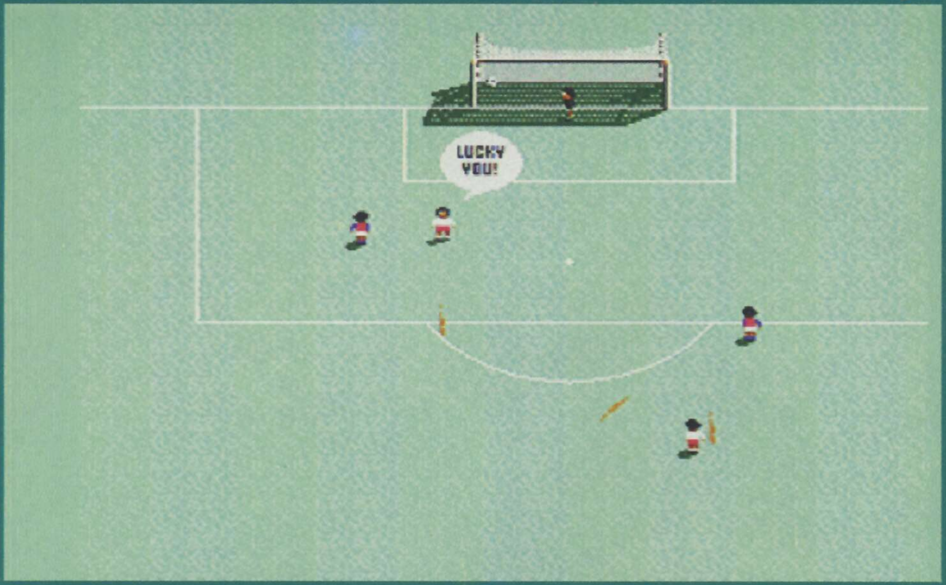
Vous rappelez-vous du ***Texas Instrument 99 4A*** ? Un des premiers ordinateurs *familiaux* à l'époque de l'**Alice**. Il y avait dessus un jeu avec 22 sprites rectangulaires qui courraient après un petit sprite carré. Il s'agissait d'un jeu de foot. La musique de ce dernier était particulièrement primaire. Et bien c'est la même que j'ai cru retrouver dans l'intro et les phases d'options du jeu, à moins que les rillettes aient des effets secondaires... De toute manière c'est décevant. Et pis encore, la musique est de la qualité de l'interface de choix des options. C'est à dire très moyens. Là, **Sierra Soccer** n'est pas égalé. Son interface clean, léchée, soignée n'a rien à craindre. Mais **Football Glory** ne se juge pas à travers les apparences comme on le comprend très rapidement. Et moi qui comptais en faire le tour

### POUR

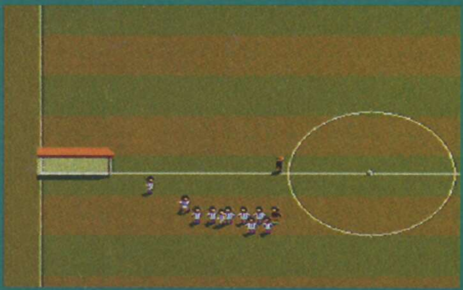
✓ Des options à n'en plus finir
✓ Plein de petits détails agréables durant le jeu
✓ Une très bonne animation et fluidité
✓ Une remarquable ambiance sonore

### CONTRE

✓ Des sprites un peu petits
✓ L'abscence de critères (force, tirs, têtes, vitesse...) définissant les joueurs.





rapidement je m'y suis attardé de plus en plus afin de toutes les étudier, disséquer, décortiquer. Et il n'y a que du bon, du très bon, même. Tout est reconfigurable ! Que ce soit l'image de fond ou son nombre de couleurs en passant par la création d'équipes ou de Championnats sans oublier l'édition des tenues des équipes. Tout, vous dis-je. Après avoir choisi entre Clubs et Nations, votre regard attentif se portera sur la création d'une Coupe, celle d'une League, l'édition des Clubs ou nations, l'entrainement, les replays et, pour finir, les matchs amicaux. Sans parler des matchs prédéfinis que nous aborderons plus loin, puisque l'on a décidé logiquement de ne pas en parler.

## DES DETAILS, DES DETAILS...

La création d'une Coupe est extrêmement riche et s'adresse aux fanas de foot qui, à défaut de refaire le monde et de déifier le ballon rond, créeront leur univers. On choisira parmi 64 équipes différentes ! Sachez qu'il y a les vrais noms des joueurs. Hélas, les caractéristiques de ces derniers ne sont pas présentes. Ensuite, le créateur fou définira les prolongations, l'indépendance du goal, et tout plein d'autres caractéristiques. La création d'une League est similaire tout en étant plus complète.
A vous de définir le nombre de points par victoire, le nombre de fois que les 22 équipes auront à s'affronter, les prolongations, etc...

En ce qui concerne l'édition des équipes et joueurs, ce sera l'occasion de créer de superbes tenues à rayures roses et blanches avec en plus des pois violets fluos sur le maillots. Si les vrais noms ne vous plaisent pas, à vous de créer d'autres joueurs.
L'option " *practise* " sera pour vous l'occasion de vous entrainer aux pénalties, corners et mouvements libres.
Du jamais vu, vous disais-je. C'est extrêmement rare que l'on puisse créer ses propres tournois avec autant de précision. Le nombre d'équipes pris en compte est tout simplement faramineux.

## ET LES MATCHS PREDEFINIS ?

Tout aussi exceptionnel. Si vous avez envie de jouer a un match prédéfini, aucun problème. Vous n'aurez, une fois de plus, que l'embarras du choix. Il ya deux Leagues. La League des Champions est divisée en quatre groupes de quatre équipes avec un total de six rounds. La League anglaise comprend 22 équipes, ce qui fait un total de 42 rounds. Les Coupes sont, elles aussi, pleines à craquer d'équipes de tous gabarits. La Coupe de l'UEFA comprend 64 clubs qui entrent dans la compétition. Prolongations, pénalties, gestion du goal, deux manches par round, en voila les principales caractéristiques. La Coupe des Gagnants de Coupes, la "*Cup Winner's Cup* " pour les Anglais, comprend 32 clubs. La Coupe du Monde est elle aussi représentée avec ses 24 nations divisées en 6 groupes de 4 équipes.
Et comme si ce n'était pas suffisant, il est possible de prendre part à la qualification Européenne !
Exceptionnel, vous dis-je !

## ON JOUE PARFOIS ?

Il y a beaucoup à gagner si l'on parie que certains joueurs vont se perdre pendant quelques heures dans tous les choix sommairement décrits plus-haut.
Cependant, le jeu en vaut la chandelle et ce, même si une chandelle n'a aucun rapport avec un jeu de football sur ordinateur.
Le choix des saisons est évidemment possible. Ces denières influent directement sur les mouvement des joueurs. Ceux-ci apparaissent à l'écran. Enfin ! Ils sont un peu petits. La vue de dessus a déjà fait ses preuves. Etant un des meilleurs modes de visualisation, le retrouver ici ne surprend pas. Très rapidement, on est pris par le jeu. L'ambiance sonore qui monte en fonction des actions y contribue. Les tambours scandent certaines actions. Un must ! La jouabilité est, elle aussi, au rendez-vous. Tout comme la fluidité et la rapidité d'ailleurs. Décidément, les éloges pleuvent sur l'autel consacré à **Football Glory**. L'humour est omniprésent puisque les personnages parlent à travers des bulles de bande dessinée : ils expriment leurs joie, mécontentement, remarques... Les dérapages entraineront des traces sur le terrain de jeu... Ils vous sera possible de reregarder certaines séquences en mode Zoom afin de ne rien perdre de certaines actions. Les ambulanciers arriveront, les cartons tomberont et votre joystick, associé au clavier, en verra de toutes les couleurs ! Un dernier détail qui ravira les gymnastes footballeurs : il existe une dizaine de coups particuliers que vous pourrez réaliser après quelques heures de tranpiration. Et comme dans un vrai match particulièrement réussi, la douche et la troisième mi-temps sont vivement conseillés !

**Sébastien Lubrano** ■

### L'AVIS DE DOMINIQUE :

Voici le Nème jeu de foot de l'année. Je commence sérieusement à saturer au niveau du cerveau, d'autant plus que ce genre de jeu est loin d'être ma tasse de thé. La réalisation est correcte sans plus, les scrolls sont fluides, les graphismes agréables, etc... Bref, un jeu de foot banal qui rejoint la longue liste des jeux sans âme qui peuplent les longs couloirs de l'espérance de vider un peu plus les comptes en banque des joueurs. C'est pas avec ce genre de jeu dénué de toute substance qu'on va sortir l'Amiga de son marasme.
*(NDTonton : Ce n'est pas non plus avec ce genre de critique blasée qu'on y arrivera !)*

# PREMIER MANAGER III







| | |
|---|---|
| GRAPHISME ...... | 14/20 |
| ANIMATION ..... | 18/20 |
| SON ........................ | 13/20 |
| JOUABILITÉ ....... | 15/20 |
| DURÉE DE VIE .. | 18/20 |

**Genre** .............. *Simulation de gestion d'équipes de foot*
**Support** ..................... *Tous les Amiga*
**Editeur** .................................... *Gremlin*
**Nombre de joueurs**............... *1 ou 2*
**Nécessite 1 Mo de RAM.**
**Installation sur disque dur possible.**
**Ecrans et manuel en anglais.**

78%

**Gremlin** a à son actif une sorte de dessin animé " interactif " **Litil Divil** et un jeu de voiture lamentable **Top Gear II**. **Premier Manager 3** n'est pas vraiment un produit risqué. Il s'inscrit directement dans la lignée de son grand frère **Premier Manager**. Ces gestions d'équipe de football sont extrêmement intéressantes en ce qui concerne le réalisme et les techniques de management prises en compte, mais cela correspond-t-il à notre culture, à notre esprit ? **Tapie** a-t-il joué à ce jeu avant de mener l'*OM* à la victoire ?

**Premier Manager 3** se présente comme l'*ultime jeu de management en football*. Ultime ? Dernier d'une série à épisodes qui doit probablement plaire à nos amis d'outre-manche ? Peu probable. Aboutissement d'un concept original et riche ? Certainement. Le jeu alterne gestion des équipes, sponsoring, business, transferts de joueurs, Coupes et matchs, amélioration de terrain. Cela permet d'intervenir à tous les stades du management.

Attention ! Pour les joueurs qui ne maitrisent pas un bon anglais, ce jeu est déconseillé. Si, en plus, vous n'aimez pas le foot (ce qui en soit est loin d'être une tare), vous n'avez rien à voir avec ce soft. Pour ceux qui n'ont pas encore fui et qui ne dorment pas, sachez encore qu'il n'y a aucune animation, à part celles des matches qui sont d'une extrême laideur. Pixelisation, clignotement, manque de fluidité, tous ces défauts et bien plus encore seront au rendez-vous dans cette phase du jeu. Comme vous n'intervenez dans le match qu'au niveau stratégique, on pourra toujours dire que les animations ne sont pas importantes.

## ENTRE DEUX COUPS DE FIL ET UN MATCH

Votre équipe pourra se faire la main en jouant des matchs amicaux. Cela vous permet de jauger vos joueurs et de faire tous les ajustements nécessaires à la victoire. Tous les joueurs de votre équipe sont divisés entre le gardien, le milieu de terrain, la défense, l'attaque et la réserve. De plus 6 critères définissent vos joueurs : mains, tackle, passe, tirs, tête et contrôle. Vous pouvez définir, suite aux matchs d'entrainement, la formation de votre équipe ainsi que la tactique de chaque joueur. En fonction des résultats obtenus, vous replacerez certainement certains joueurs et leur donnerez d'autres directions privilégiées. Les matchs suivants vous permettront de voir l'efficacité de votre formation.

En ce qui concerne le business, il peut être utile, voire indispensable d'embaucher et de créer : espions, école, assurance et, pour vos joueurs, entrainement.

Le fax est indispensable pour se tenir au courant du marché des joueurs tandis que les embauches, primes, licenciements se feront par téléphone.

Une autre phase indispensable est le sponsoring. Certains sponsors payeront mensuellement tandis que d'autres préféreront vous faire des versements hebdomadaires. A vous de choisir en fonction de vos besoins. Les sponsors les plus intéressants veulent un grand espace publicitaire, c'est pourquoi il faudra faire des travaux d'agrandissement. Il faut donc impérativement gagner des matchs, donner quelques conférences pour se faire connaître, avoir de nombreux supporters.

Votre équipe de base étant vraiment loin d'être brillante, il vous faudra donc acheter d'autres joueurs et assurer leur promotion.

**Premier Manager 3** est un très bon jeu. Cependant, ilest particulièrement difficile d'accès. Les équipes sont anglaises, la langue du jeu est celle de Shakespeare, les bruitages et animations n'ont pas leur place !

Réservé aux anglophobes, à **Tapie**, et aux joueurs anglais expatriées suite à des déconvenues avec leur patron.

**Sébastien LUBRANO**

### POUR

✓ La richesse des facteurs pris en compte
✓ La possibilité d'intervenir à tous les niveaux de la gestion

### CONTRE

✓ La faiblesse des sons et graphismes
✓ On aurait préféré des équipes françaises ainsi qu'un jeu et une notice en français !

### L'AVIS DE DOMINIQUE :

Voici donc une nouvelle version de ce jeu qui a passionné les foules de l'autre côté du tunnel. Mouais... bof...

C'est pas vraiment fun comme truc. Techniquement c'est assez fade mais ca a le mérite d'être clair et l'interface est très pratique. Si vous êtes un fan de foot et que la langue anglaise ne vous rebute pas, vous pouvez toujour essayer. Mais entre nous, attendez **Carton Rouge** de **Silmarils** qui devrait sortir d'ici peu sur **Amiga** *AGA* et en français.

# SIM CITY 2000

71 %

**GRAPHISME ...... 18/20**
**ANIMATION ........ 7/20**
**SON ........................ 14/20**
**JOUABILITÉ ........ 16/20**
**DURÉE DE VIE .. 16/20**

**Genre** ................................ *Simulation*
**Support** ................ *A1200 et A4000*
**Editeur** .................................. *Maxi's*
**Nombre de joueurs** ...................... *1*

**Nécessite 4 Mo de RAM**
**Installation sur disque dur obligatoire**
**Ecrans et manuel en français**

## POUR

✓ Les graphismes sont très réussis.
✓Les multiples paramètres font la richesse de ce jeu.
✓La prise en main est simple et rapide.
✓C'est tout en français.

## CONTRE

✓ Faut vraiment être mauvais pour nous pondre un jeu aussi lent.
✓ La configuration

Après avoir dit dans tout les magazines que l'**Amiga** était mort. **Maxi's** revient sur nos belles machines avec une adaptation du fameux **Sim City 2000** déjà disponible sur *PC* et *Mac* depuis belle lurette. Un portage qui semble d'ailleurs bâclé tellement le jeu est lent quelle que soit votre configuration.
Quand l'antique **Sim City** débarque sur nos petits écrans à la fin des années 80, c'est pratiquement un nouveau concept de jeu qui est né. Aucun autre jeu ne donne cette impression de contrôle total. A partir d'un terrain vierge conçu de façon aléatoire, on avait la possibilité de construire une ville entière. Pratiquement tout les paramètres étaient sous notre contrôle et l'expansion de la ville ne dépendait que du joueur. Dire que quand les concepteurs ont présenté ce jeu aux grosses boîtes, personne ne voulait prendre le risque de l'éditer parce qu'il n'y avait pas de but fixe. Evidemment, la durée de vie d'une partie de **Sim City** peut être infinie et vous vous retrouverez à la tête d'une mégapole. Les avantages qu'apporte **Sim City 2000** par rapport à son prédécesseur sont essentiellement visuels qu'autre chose. Les couleurs sont bien choisies et la finesse de l'ensemble satisfera sans problème les plus difficiles. L'interface est très pratique avec une barre d'outil que l'on peut disposer n'importe où à l'écran. Chaque outil est composé d'icônes très explicites et donc très facilement reconnaissables.
Quand vous commencez une partie, vous devez d'abord choisir un terrain convenable. Contrairement au premier **Sim** où il fallait acheter le "***Terrain Editor***" pour modifier à volonté votre site, ici c'est déjà inclu dans le jeu : vous pouvez faire des montagnes à volonté ou des tas de rivières, construire votre ville sur une île ou sur le sommet d'un volcan, au bord de la mer ou en plein désert. Vous pouvez **tout** modifier et cela apporte un réel plus au jeu.
Ensuite vous choisissez l'époque, cela va du début du XXème siècle au milieu du siècle prochain. Ce qui est regrettable, c'est que **Maxi's** na pas eu la bonne idée d'inclure des constructions "d'époque" : si au XXIème siècle il y a des tas de constructions futuristes et gigantesques, pour le début du siècle, les immeubles sont un peu trop modernes et ça ne met pas vraiment dans l'ambiance.
La première chose à faire est de trouver une source d'énergie : vous allez donc faire construire une centrale électrique. La plus coûteuse et aussi la plus efficace est la centrale nucléaire, mais il y aussi les barrages, les centrales au charbon ou au pétrole, les éoliennes ou l'énergie solaire et même des systèmes de fabrication d'énergie complètement futuristes comme le micro-onde ou la fusion. Il faudra penser aussi à la distribution d'eau en installant des

re de fluide et rapide, le curseur a 5 secondes de retard sur la souris... Bref, c'est lamentable.
C'est dommage parce que, au niveau graphique c'est très réussi, il n'y a pratiquement aucune différence entre le jeu sur **Amiga** et la version *SVGA* du PC. Les 256 couleurs sont très bien utilisées et le rendu est fort agréable. faudrait peu être dire aux gens de chez **Maxi's** que le monde **Amiga** n'est pas comme le monde PC : la course à la puissance qui permet de commercialiser des jeux non optimisés n'est pas de mise sur notre bécane, sur laquelle un minimum de travail et de sérieux est demandé pour faire un logiciel ludique correct.
Alors voila, maintenant c'est à vous de voir si vous pourrez supporter de jouer sur un excellent jeu à la réalisation fortement douteuse.

**Dominique Ferreira**

# TOP GEAR II




62%

| | |
|---|---|
| GRAPHISME | 11/20 |
| ANIMATION | 10/20 |
| SON | 14/20 |
| JOUABILITÉ | 12/20 |
| DURÉE DE VIE | 15/20 |

Genre .................... *Course de voitures*
Support .......................... *Amiga AGA*
Editeur .................................. *Gremlin*
Nombre de joueurs............... *1 ou 2*

**Nécessite 1Mo de RAM. Installation sur disque dur possible. Ecrans en anglais, manuel en français.**

## POUR

✓ La richesse des options (moteurs, boîtes de vitesse, pneus, système d'induction, blindage...)
✓ Un nombre sympathique de courses

## CONTRE

✓ Les graphismes sont d'une laideur extrême
✓ Animation et réalisme laissent à désirer
✓ Les bruitages n'accrochent pas, mais alors pas du tout !
✓ La réalisation technique de ce jeu

On doit à **Gremlin** le prestigieux **Litil Divil**. C'est donc avec un crédit indéniable que **Top Gear II** arriva sur les bureaux de la rédaction. La déception n'en fut que plus grande ! Des atouts sympathiques, un concept qui a déjà fait fureur, mais une réalisation exécrable, digne d'un jeu vieux de cinq ans !
**Top Gear II**, histoire d'une amère déception.
**Top Gear II**, s'intitule **Top Gear II**, non pas parce qu'il tient sur deux disquettes mais plutôt parce qu'il se présente comme la suite de **Top Gear**, premier du nom. Vous me croyez ou ne me croyez pas mais telle est la dure et cruelle vérité. Il s'agit donc d'un jeu de voitures où l'arcade prime sur le réalisme. Le réalisme, il n'y en a aucun. N'espérez pas réviser votre permis en jouant à ce jeu. Les mouvements de la voiture n'ont rien à voir avec la réalité.
Alors, le fun est exceptionnel ? On est scotché à l'écran ? Que nenni ! Mais prenons plutôt les choses par le début. Vous avez un bolide et parcourez les routes d'une multitude de pays (16 en tout) à travers des courses endiablées afin de finir premier de cette équipée sauvage. Les cheveux dans le vent... ilateur de la voiture, la musique à fond (celle de la radio parce que pour celle du jeu ce n'est pas la peine !).

## VROUM, VROUM, VROUM....

Après une musique d'intro agréable, voire de bonne qualité, on se retrouve dans le magasin de pièces détachées. Que du bon. On trouve quatre types de moteurs, de plus en plus puissants évidemment. Quatre types aussi de boîtes de vitesses par genre de transmission (automatique, manuelle), huit types de pneus (quatre pour la pluie et quatre pour les terrains secs). Il y a même quelques plus comme plusieurs types de nitros, des blindages avant, arrière et latéraux de différentes qualités.
Admiratif, on regarde les économies : 0000 ! On courera donc avec la voiture de base qui n'a que quatre vitesses et réalise des pointes de 200 km/h. Frustré de devoir attendre quelques victoires à son actif pour récolter des sous, on espère se rattraper sur l'ambiance l'animation et la rapidité.

## HIIIIII, BAAOOUUUUMMM !

**Top Gear II** a certainement dû être réalisé à partir du *moteur* (facile ? OK!) de **Lotus Turbo Esprit**. La rapidité est la même, l'animation aussi, le réalisme tout aussi peu convaincant. Pour se démarquer de la série des **Lotus**, **Top Gear II** est plus laid et moins bien réalisé. Les programmeurs ont dû se dire : "*Tiens, on va faire pire, comme ça on nous remarquera !* " Toutes les voitures sont des gros sprites très simplistes. On ne voit pas pourquoi ce "chef d'oeuvre" est réservé aux utilisateurs de **1200** sachant que les capacités de la bécane ne sont pas du tout exploitées ! Les couleurs se comptent presque sur les doigts de la main... La voiture glisse sur la route plus qu'elle n'y roule. Le défilement est tellement rapide que l'impression de vitesse n'est pas du tout rendue. Les chocs, collisions et scraches ralentissent la voiture et c'est tout ! Même pas d'animation à la **Crazy Cars II** : certaines embûches (barrières, troncs d'arbres...) sont censées vous ralentir, mais comme on passe à travers, on ne remarque pas grand chose ! Bon passons : **Top Gear II** bénéficie de nombreuses options pour votre voiture et c'est tout. Même l'idée d'avoir des bulles de BD qui sortent de la voiture en fonction des dépassements est gâchée. Ces dernières obstruent la route pendant de précieuses secondes ! Que dire de plus si ce n'est que c'est dommage et que l'on espère que **Gremlin** se remetta sur la bonne route le plus rapidement possible.

**Sébastien LUBRANO**

# SUBWAR 2050




**GRAPHISME** ...... 17/20
**ANIMATION** ..... 15/20
**SON** ........................ 13/20
**JOUABILITÉ** ....... 17/20
**DURÉE DE VIE** .. 18/20

**Genre** *Simulateur de sous-marin / jeu de guerre*
**Support** ......................... *Amiga 1200*
**Editeur** ............................. *Microprose*
**Nombre de joueurs** ..................... *1*
**Nécessite 2 Mo de RAM. Installation sur disque dur possible. Ecrans et manuel en français.**

80%

Plus d'un an après la version PC, voici que débarque sur nos **Amiga 1200** ce **Wing Commander** aquatique. Une réalisation correcte pour un jeu sympa dans son ensemble.

Plantons le décor : En l'an de Grâce 2050, des grosses compagnies industrielles se font la guerre pour l'exploitation des richesses sous-marines. Vous allez jouer le rôle d'un mercenaire indépendant qui offre ses services contre une belle liasse de billets. On peut dire que les gens de chez **Microprose** ne se sont pas trop pris la tête pour le scénario, il ressemble fortement à **Strike Commander** d'**Origin** sur PC. Même le style de jeu est identique, mais cette fois c'est dans le fin fond des abysses que ça se passe.

## UN AQUARIUM DANS MON AMIGA

Au niveau de la réalisation le jeu est relativement réussi. Les graphismes sont loin d'être extraordinaires mais ils sont assez peu nombreux. En ce qui concerne la 3D on est loin de la version PC, les textures mapping et autres effets de Gouraud ont laissé place à des polygones ordinaires. Mais ce n'est pas très important dans le sens où le jeu est assez joli. Le fond de l'eau a un rendu assez réaliste et les sous-marins et autres baleines se distinguent facilement. Les explosions sont superbes et elles rappellent certains effets spéciaux des films de science-fiction.

Détail intéressant, en vue extérieure, on voit des bulles d'air sortir de votre sous-marin, on se croirait dans le film **Abyss**. Dommage que l'animation ne soit pas vraiment fluide, ce n'est pas catastrophique mais parfois on a du mal à contrôler son engin. La musique est très belle et rappelle un peu celle du film **Alien** et est tout à fait dans l'ambiance glauque des fonds marins.

Par contre les bruitages sont vraiment limités au strict minimum : le bruit du moteur et quelques sons pour les torpilles et autres armes.

## WING COMMANDER + ABYSS = SUBWAR 2050

Pour commencer une mission, il faut déjà choisir le pilote qui convient le mieux à votre personnalité. Ensuite, c'est le briefing : lisez attentivement les textes à l'écran et regardez bien la carte si vous voulez réussir votre mission. Une fois dans votre cockpit, vous vous rendrez compte que tout fonctionne comme dans un simulateur de vol. Les vues extérieures sont assez limitées et les commandes sont simplifiées au maximum.

Le jeu ressemble vraiment à **Wing Commander** : vous partez en mission, vous avez des points de repère à joindre et vous retournez a la base. Si cela va plaire à certains d'entre vous, cela risque par contre de déplaire à d'autres.

Il y a en tout 5 campagnes différentes : Pacifique Nord, Antarctique, Atlantique Nord, Mer de Chine méridionale et Pacifique Nord/Mer du Japon.

Chacune a son propre style de mission et vous n'êtes pas près d'en faire le tour rapidement.

Dans la boîte, il y a un "magazine" du nom de *Under Currents* daté de Mai 2050 et qui vous sera très utile car toute l'histoire de la guerre sous-marine depuis 320 av. JC jusqu'à 2039 y est repertoriée. On y trouve aussi des tas de publicités pour des sous-marin de poche et autres.

En conclusion, **Subwar 2050** est un bon jeu. Il ne va certes pas changer le cours de l'histoire des jeux vidéos sur **Amiga**, mais il est abordable par tous, sa durée de vie est relativement correcte, l'ambiance est très bonne et le challenge, finalement, agréable.

Dommage que l'animation ne soit pas légèrement plus fluide.

**Dominique FERRERRA**

### POUR

✓ La 3D est assez jolie et l'apprentissage est rapide et simple.
✓ C'est en français et il s'installe sur disque dur.

### CONTRE

✓ L'animation relativement peu fluide.
✓ Il n'y a pas d'intro.

# S-O-S JEUX :

***Salut à tous, ici Saint Draume. Comment va ? Ce mois-ci la fin de King Quest VI et c'est tout ! Que voulez-vous, déjà que j'ai peu de place pour m'exprimer mais si en plus les tests prennent toute la place ! Une seule solution, envoyez-moi un maximum de soluces, cheats, tips, plans et solutions complètes. A plus.***

***Saint Draume.***

## KING QUEST VI 2ÈME PARTIE ET FIN

Montrez-lui la phrase trouvée dans l'eau et il vous accompagnera. Ensuite allez 2 fois au nord et utilisez le bouclier.

Prenez une rose, allez au nord en utilisant la faucille pour ouvrir le chemin. Discutez avec la bête et direction sur l'île de la Couronne, allez voir la servante. Montrez lui la rose et la bague et elle ira avec vous vers la bête. Allez sur l'île de la Montagne et grimpez les falaises, entrez dans trou qui se situe à coté des baies. Utilisez votre boite à amadou et allez chercher une feuille de menthe à travers le trou de droite. Allez sur l'île des Merveilles et reprenez un livre, donnez la bête au ver. Ouvrez le livre et allez sur l'île de la Couronne. A present votre destinée et a votre choix rapide ou longue.

## MÉTHODE RAPIDE :

Allez chez le marchand et echangez la boite à amadou contre l'oiseau et donnez-lui la perle. Allez au château.

Utilisez les vêtement de servante et rentrez dans le château. Prenez l'escalier de gauche et écoutez les gardes. Utilisez l'oiseau sur le sol une fois que les gardes sont de dos. Allez dans l'alcôve a droite et cachez vous derrière la colonne. Une fois les gardes partis, deplacez le tableau et prenez le clou. Entrez dans la salle de gauche et ouvrez la boite qui est sur la table. Lisez le papier et refermez la boite. utilisez le clou sur le coffre et prenez les papiers. Retournez dans le hall et allez vers le nord. Parlez a la porte verrouillée et passez le couteau sous la porte. retournez vers le tableau et replacez le clou et le portrait. Recachez vous derrière la colonne quand les gardes reviennent. retournez a l'entrée du chateau lorsque vous entendrez la musique de mariage. Donnez les documents au chien Saladin et il vous introduira dans la salle du trône. Parlez a Cassima et montrez lui le mirroir. Pendant le carnage suivez Alhazred. En haut de la tour, proposez de la menthe au génie. Prenez l'épée et frappez le Vizir. Quand Cassima lui donne un coup de poignard achevez-le.

## MÉTHODE LONGUE :

Echangez le livre rare contre le livre des sorts. utilisez la fiole dans la lampe. Allez sur l'île aux Merveilles et donnez le lait a l'un des bébés. Utilisez la lampe pour recueillir des larmes. Allez sur l' échiquier et donnez le charbon a la Reine Blanche. Direction l'île de la bête et utilisez la lampe sur la fontaine. Retournez sur l'île aux Merveilles et prenez la tasse de thé, la tomate pourrie et la bouteille qui sont dans le jardin. Allez au marais et mettez de la boue dans la tasse de thé. Donnez la tomate au tronc d'arbre couché et ramassez la boue avec le baton. Récitez le sort de pluie magique et foulliez les vêtement de servante. Sur l'île des Mistères laissez vous attraper par les duides. Utilisez la tête de mort avec les glands dans le feu. Utilisez le crâne avec l'oeuf et les cheveux. Allez sur l'île de la Montagne sacrée. En haut des falaises récitez le sort de contrôle des créatures nocturnes. Parlez au 2 fantômes. Parlez au fantôme de droite qui flotte. Allez a la porte des enfers et jouez au xylophone qui se trouve en bas a droite. Donnez le ticket au squelette. Dans les enfers, prennez le gant du squelette. prenes de l'eau du styx dans votre tasse. Donnes vos pièces au passeur. Essayer d'ouvrir la porte et parlez lui. La réponse de la charade est LOVE. Allez vers le dieu des morts et jettez-lui le gant. Montrez-lui le miroir. Allez sur l'île de bête et prenez une rose et retournez sur l'île de la Couronne. Chez le marchand, echangez votre perle contre l'anneau.

Echangez aussi la boite à amadou contre le pinceau. Allez vers l'arbre et donnez l'anneau à l'oiseau. Allez faire un tour, revenez et ramassez le ruban. Donnez-lui le poème et retournez faire un tour. Ramassez le message et donnez-lui la rose. Allez sur le coté du château et utilisez la plume dans la tasse. Peignez sur le mur et recitez le sort de la peinture magique. Entrez dans le chateau. Entrez dans la cellule du milieu et donnez le mouchoir au fantôme. parlez a la porte magique et dite ALIZEBU. dans la salle au trésor enlevez la nappe et examinez les objets qu'Abdul a volés. Sortez et allez vers l'armure. Bougez sont bras, prenez le passage secret et regardez dans le trou. Montez a l'étage et regardez dans le trou. Donnez la dague a Cassima et prenez le passage a gauche. Regardez dans le trou et sortez par le passage du haut. Entrez dans le passage secret. Dans la chambre d'Abdul ouvrez les deux coffres et prenez le maximum. Allez dans les caves et attendez la musique de mariage. Prenez l'escalier qui monte, parlez avec le chien et montrez lui les documents que avez pris a Abdul. Poursuivez le Vizir et donnez une menthe à Shamir. Prenez l'épée et battez vous contre le méchant Vizir. Frappez le avec le pommeau de votre épée. Epousez Cassima et longue vie ax heureux élus.

**Dominique.**

# L'ERGONOMIE DU SHELL

***De récentes études ont montré l'existence d'une fenêtre dans le système de l'Amiga où l'on pouvait entrer des commandes au clavier et où se passaient des choses étranges. En fait cette fenêtre affublée de noms tels que CLI, Shell, AmigaShell ou même DOS existe depuis les premiers temps de l'Amiga, même si sous Workbench 1.2 son accès était quelque peu protégé.***

L'impression qui revient souvent est que "Le CLI c'est fait pour les grands" et que si l'on est un utilisateur débutant et enthousiaste, on risque de sérieux ennuis en utilisant le Shell. L'autre grande idée est que depuis la version 2.0 du système d'exploitation de l'Amiga, le Workbench s'est affirmé comme une interface utilisateur complète et que toutes les commandes du CLI peuvent être remplacées par des manipulations de menus et d'icônes. Toutes ? Non. De toutes manières, la question doit être posée différemment. Le subtil petit détail qui ne vous aura certainement pas échappé est que le Workbench n'est rien d'autre qu'un processus CLI. Inutile donc de vouloir comparer le Workbench et le Shell puisque ce sont deux aspects de la même réalité.
Ce qui est plus intéressant, c'est de savoir qu'il existe trois sortes de programmes qui cohabitent sur Amiga : les tâches, les processus et les processus CLI. Les processus CLI, qui tiennent le haut du pavé, sont tous des programmes qui sont destinés à gérer le système de l'Amiga. Des applications en tant que telles sont rarement lancées comme processus CLI, mais parfois il se passe un phénomène intéressant : les processus CLI donnent toutes leurs ressources à une application qui leur rendra la main quand elle s'achèvera. C'est de cette manière que fonctionne le Shell.

## A QUOI SERT LE SHELL ?

Il sert essentiellement à configurer le système au démarrage. Si vous voulez modifier cette configuration vous aurez affaire au Shell. Le CLI permet également d'effectuer "des opérations de commando" auprès de vos fichiers : suppression, copie, transferts sur disquette, visualisation d'une partie d'un répertoire. Toutes opérations que l'on peut effectuer avec le Workbench mais beaucoup plus vite. Le Shell est également l'interface naturel d'ARexx, le langage de macro-instructions utilisé par les logiciels phares de l'Amiga. Allons plus loin. Le Shell est-il ergonomique ? Dans la suite de cet article nous verrons que les commandes sont pourvues d'éléments qui facilitent leur utilisation. Plus précisément, le Shell répond aux six critères qui définissent un interface utilisateur ergonomique : compatibilité, concision, souplesse, temps de réponse, cohérence et charge de travail de l'opérateur. Un article entier serait nécessaire pour développer cet aspect. Mais comparons un instant un interface graphique tel que le Workbench avec le Shell sur le plan de la concision. La concision demande que le nombre d'informations proposées simultanément à l'utilisateur ne dépasse pas le nombre magique de 8. Cela signifie que si vous avez 8 icônes sur votre Workbench, tout va bien. Dépassée cette limite vous serez gêné. C'est la raison pour laquelle les fichiers sont regroupés par disques puis par tiroirs. Si votre disque est un peu trop rempli, vous aurez besoin d'un gestionnaire tel que Directory Opus ou autre pour mettre de l'ordre dans vos fichiers. Mais avec l'arrivée d'un CD-ROM contenant l'équivalent de 1000 disquettes où la répartition des répertoires pose déjà un problème énorme seul le Shell sera capable de vous permettre d'accéder immédiatement aux répertoires qui vous intéressent, une fois vos repères pris.
Puisque vous êtes convaincus, nous pouvons ouvrir une fenêtre Shell. Sous le Workbench 3.1, la commande se fait en appuyant simplement sur les touches [Amiga Droite] et [E] simultanément. Nous venons d'effectuer le raccourci-clavier du menu Workbench pour la commande "Exécuter une commande". Ici, nous pouvons déjà effectuer n'importe quelle commande du Shell. Les lecteurs devront se séparer en deux groupes. Le groupe A entrera la commande NewCLI et le groupe B la commande NewShell. Quant à moi j'utiliserai la commande CLI.car elle est plus courte à taper. Il ne nous reste plus qu'à valider. Evidemment, certains n'ont pas voulu faire comme tout le monde et ont utilisé l'icône du Shell. Quoi qu'il en soit, la fenêtre CLI est apparue et nous allons la refermer immédiatement en cliquant sur le gadget de fermeture. Et maintenant rouvrons-là ! Pendant que ceux qui croyaient avoir choisi la facilité dirigent péniblement leur souris accélérée vers l'icône du Shell, les autres n'ont qu'à appuyer sur les touches [Amiga Droite] [E] puis valider. La fenêtre Shell réapparaîtra automagiquement. Expliquons maintenant la signification de ces trois commandes, ou, mieux encore, demandons au système de l'Amiga de le faire à notre place (chaque commande doit être validée en fin de ligne) :

```
4.Ram Disk:> which NewCLI
INTERNAL NewCLI
4.Ram Disk:> which NewShell
INTERNAL NewShell
4.Ram Disk:> which CLI
RES CLI
```

C'est lumineux n'est-ce pas ? Les deux premières commandes sont des commandes internes au système, c'est-à dire qu'elles sont situées en ROM et que si le Workbench est chargé elles pourront être lancées même si aucune disquette ne se trouve dans votre lecteur. Pour la troisième commande, c'est un peu plus ardu. RES signifie qu'il s'agit d'une commande résidente. Une commande résidente est une commande qui est chargée en RAM, prête à être exécutée autant de fois que vous le désirez, avec une grande économie de mémoire. Cette commande n'est pourtant pas celle que nous avons lancé. Le système nous a seulement répondu qu'il s'agissait de la première commande CLI qu'il connaissait. La commande Resident nous permettra de nous en assurer :

```
4.Ram Disk:> resident
NOM          UTILISATEURS

Alias        INTERNE
Ask          INTERNE
CD           INTERNE
Echo         INTERNE
...
```

La commande CLI ne se trouve pas dans la liste car nous avons ici la liste des commandes qui peuvent être lancées par l'utilisateur. Si je vous ai dit que cette commande n'était pas celle que nous cherchions c'est qu'il s'agissait d'une commande système.

4.Ram Disk:> resident SYSTEM

| NOM | UTILISATEURS |
|---|---|
| Alias | INTERNE |
| Ask | INTERNE |
| CD | INTERNE |
| Echo | INTERNE |
| Else | INTERNE |
| EndCLI | INTERNE |
| .key | INTERNE |
| ram-handler | SYSTEME |
| con-handler | SYSTEME |
| FileHandler | SYSTEME |
| shell | SYSTEME |
| BootShell | SYSTEME |
| CLI | SYSTEME |

Pour votre information, sachez que BootShell est le Shell du démarrage. Les deux autres fichiers CLI et shell demandent que j'effectue une hypothèse : je suppose que CLI est le Shell de Commodore et que le programme Shell est le Shell par défaut, initialement identique au CLI. En cas d'installation d'un autre Shell nous aurons alors CLI et Shell différents. Tout ceci ne nous dit pas où se trouve cette fameuse commande CLI. Et bien c'est simple, si nous ne l'avons pas trouvée, c'est parce que nous ne l'avons pas demandé. Ici, comme nous sommes un peu désemparés, et c'est bien normal; le plus sage est de demander conseil à la commande Which :

Which ?
FILE/A,NORES/S,RES/S,ALL/S:

Which nous répond dans son langage de l'AmigaDos : si tu ne rentres pas un nom de fichier je crie (le paramètre /A signifie paramètre obligatoire), si tu veux savoir quelles sont les commandes non-résidentes portant ce nom alors il faut dire NORES, si tu veux savoir quelles sont les commandes résidentes alors il faut dire RES, si tu veux tout savoir alors c'est ALL (les paramètres /S sont des paramètres dont la présence active l'option). Après, il faut entrer son choix et valider.
Nous allons donc entrer CLI NORES et valider.

Which ?

FILE/A,NORES/S,RES/S,ALL/S: CLI NORES
Boot:System/CLI

Ah, la voilà : le programme CLI du tiroir System ! Maintenant, je suis sûr que vous aimeriez entendre le cri de Which. Allons y :

4.Ram Disk:> Which
argument obligatoire manquant

Which a simplement répondu que vous avez oublié l'argument.
4.Ram Disk:> which Bonjour
4.Ram Disk:>

Là, pas de réponse. C'est naturel qu'il ne réponde pas. Which, comme tout processus CLI qui se respecte s'abstient de vous ennuyer avec des messages d'erreurs inutiles. Vous lui avez demandé si le programme Bonjour était disponible sur votre système, il ne l'a pas trouvé et ne vous affiche rien. Mais il vous a quand même laissé un message que vous pouvez obtenir de plusieurs manières :
4.Ram Disk:> Which Bonjour
4.Ram Disk:> get RC
5

RC est le bulletin de santé de Which. 5 est un avertissement selon lequel les choses ne se sont pas si bien passées que cela. Un diagnostic peut être émis par le système avec Result2 :
4.Ram Disk:> which Bonjour
4.Ram Disk:> get result2
205

Afin que nous puissions continuer, il est nécessaire que vous appreniez tous les codes des messages d'erreurs par coeur ! Non, rassurez vous, le système de l'Amiga vous apporte une fois encore son concours :
4.Ram Disk:> Fault 205
Fault 205: objet non trouvé

Ici aussi, il aura suffi de demander pour obtenir une réponse. Le message que nous avons obtenu correspond effectivement avec l'impression que nous avons eu qu'il n'existait pas de programme Bonjour sur notre système.

Une autre méthode, beaucoup plus simple, est la suivante :
3.Boot:> Which Bonjour
3.Boot:> Why

La dernière commande a échoué parce que : objet non trouvé
La commande Why vous indique la cause de la dernière erreur, même si aucun message visible n'est apparu. Et si je demandais la liste de toutes les informations que je peux avoir avec la commande get, il ferait ça pour moi le système de l'Amiga ? Mais bien sûr, et comment ! Mais avec plaisir :

3.Boot:> set
process 3
RC 0
Result2 0

Vous pouvez obtenir RC et Result2 que nous avons déjà vu et également process qui est le numéro d'appel du CLI. La commande set vous propose au départ ces trois informations car elles ont été crées à l'ouverture du processus CLI. Ce sont des variables locales d'environnement et elles disparaîtront avec le processus qui les a fait naître. Néanmoins ces trois variables ne sont pas les seules. D'autres variables locales d'environnement peuvent apparaître au cours de la vie de ce processus CLI. Par exemple après le lancement de la commande version :
3.Boot:> version
Kickstart 39.106, Workbench 40.35
3.Boot:> set
Kickstart 39.106
process 3
RC 0
Result2 0
Workbench 40.35

Ou bien vous pouvez en créer vous-même :
3.Boot:> set slt "Salut !"
3.Boot:> set
process 3
RC 0
Result2 0
slt Salut !
3.Boot:> echo "$slt"
Salut !

La commande echo nous permet également d'afficher les variables d'environnement si nous plaçons le texte entre double quotes et précédé du signe $.
En résumé, nous avons vu comment lancer une session shell et en sortir, comment savoir où se trouvaient les commandes que nous cherchions, comment interroger une commande au sujet de sa syntaxe, les messages d'erreurs, leur interprétation et pourquoi il n'était pas nécessaire de les connaître par coeur et finalement nous avons vu les variables d'environnement. Etudiez bien ces quelques manipulations parfois un peu étranges et vous verrez que toutes les autres commandes réagissent de manière identique. Ce sont les aspects compatibilité et cohérence de l'ergonomie du Shell qui vous le garantissent.

**Dominique LORRE**

# LES FICELLES DU CANVAS

***Les possesseurs de l'expandeur ROLAND SC55 vont pouvoir s'en donner à coeur joie en exploitant le System Exclusif de cet appareil destiné principalement au SMF (Standard MidiFile). Nous allons voir comment lui donner de la pêche (dynamique) et écrire du texte dans le LCD (afficheur à cristaux liquides) pour personaliser vos midifiles***

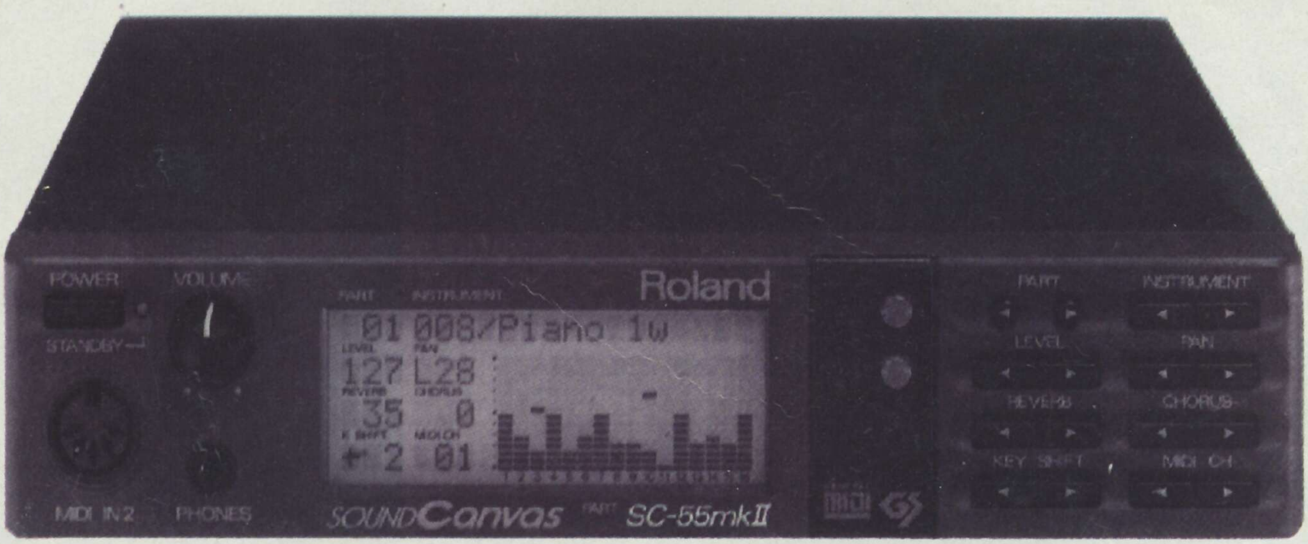
J'ai choisi le SOUND CANVAS SC55 de ROLAND car c'est à mon avis un des expandeurs les plus utilisés sur le marché. Les messages exclusifs que nous allons développer seront écrits à l'aide d'un séquenceur du genre Bars & Pipes. On réservera une piste pour entrer les messages exclusifs. (voir article Midi et Midifiles du N°68).

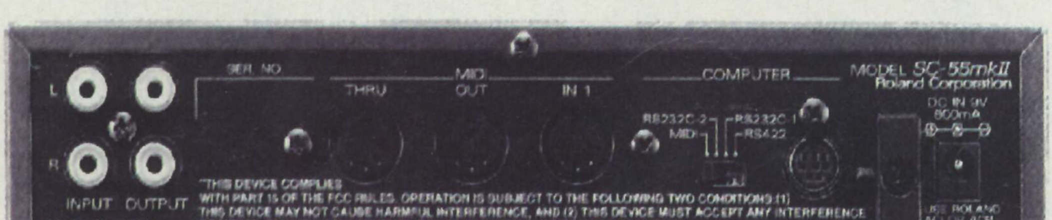
## RAPPEL

Le System Exclusif est un ensemble de codes (informations binaires) que l'on transmet au synthé par la prise MIDI IN. Ces codes servent à configurer l'appareil sans avoir à titiller les boutons d'une main et tenir le manuel de l'autre. Cela va du program change (assignation d'un numéro d'instrument à un canal MIDI) en passant par les Control Change (vélocité, panoramique, chorus, réverb, volume, pitch bend etc...) et autres paramètres dont certains ne sont d'ailleurs accessibles que par le System Exclusif.
Lorsque l'on associe Musique et Micro informatique, surtout quand il s'agit du System Exclusif, on ne peut éviter le côté un peu rébarbatif des codes hexadécimaux et des check sum, mais l'effort en vaut la peine. Je vais donc essayer d'être le plus explicite possible.

## LE CODE HEXADECIMAL

Nous avons tous l'habitude de compter en décimal, c'est à dire de 0 à 9 et puis on ajoute une dizaine et on recommence de 0 à 9 etc.. En hexa, c'est différent puisque l'on compte de 0 à 15 puis on ajoute une dizaine et ainsi de suite. Mais me direz-vous comment fait-on pour les unités après 9 et jusquà 15 ? Et bien on a affecté des lettres de A à F pour les "unités" 10, 11, 12, 13, 14 et 15. Par exemple 0A = 10 et 1A = 26 (voir tableau de conversion). Pour différencier un code décimal d'un code hexadécimal, on utilise le signe # (hexa).
Vous remarquerez que les valeurs employées sont toujours en code hexadécimal car le SC55 n'accèptera pas de valeurs décimales.



## STRUCTURE

Un message exclusif commence toujours par le code # F0 et se termine par le code # F7. Il se décompose comme suit :
F0 : début de message
41 : fabricant (18 = E-MU, 41 = ROLAND, 42 = KORG, 43 = YAMAHA)
10 : numéro d'identification (dans le cas où l'on utilise plusieurs synthés identiques, il faut leur attribuer un numéro d'identifiant afin de les différencier ; valeurs de 10 à 1F).
45 : type d'instrument (10 = D10, 42 = General Midi, 45 = SC55, 46 = JV80)
12 : type de message (11 = demande de données, 12 = envoi de données)
xx, xx, xx, xx, xx... adresses et données
xx checksum (addition des codes pour le contrôle d'erreur)
F7 : fin de message

## DE LA PECHE A LA DYNAMIQUE

Dans ce permier exemple, nous allons modifier la "dynamique" du SOUND CANVAS, plus précisément la profondeur sonore dans la vitesse d'enfoncement d'une note. En terme technique, on appelle ça, vélocité depth, ce qui ne détruit en aucun cas la vélocité, on agit simplement sur l'intensité de la variation du volume à ne pas confondre avec vélocyté offset qui permet de supprimer carrément l'effet de vélocité.

Nous allons effetuer cette modification sur les 16 canaux Midi. Pour cela, il nous faut connaître la nouvelle valeur de vélocité que nous allons déterminer (entre 0 et 127 soit # 00 et # 7F en hexadécimal). Le constructeur donne la valeur # 40, nous lui attribuerons la valeur # 60 soit 96 en décimal (voir tableau de conversion).

Ensuite, il nous faut l'adresse dans laquelle nous allons mettre cette valeur ; Dans notre cas, cette adresse est # 40 # 1n # 1A où n represente le canal Midi. Etant donné que l'on possède 16 canaux, nous obtenons les 16 valeurs respectives comme suit :

exemple : pour le canal 1, la valeur 1n sera # 11, ce qui donne l'adresse # 40 # 11 # 1A.

Et enfin, il nous faut calculer la valeur du check sum du message exclusif. Kesako ce truc là ! Pas de panique. Prenons l'exemple du canal N°1. Le message exclusif sera composé des 11 codes comme suit :

F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 11 - 1A - 60 - 35 - F7. Le code 35 se trouvant à l'avant dernière position, représente le check sum. Le Check sum est la somme des codes (en caractères gras) qui part du 6ème code jusqu'au code de check sum non inclus, (l'antépénultième pour les amoureux de la langue française).

## UN PEU DE MATHS

Là, je vous demanderai un peu plus d'attention car si la valeur du checksum est fausse, votre synthé ne reconnaîtra pas le message exclusif et affichera "check sum error ! ". La valeur du check sum va consister à faire successivement une addition, une division par 128 et une soustraction par 128 également. Pour les inconditionnels des calculs numériques, je précise qu'il sagit de la valeur # 7F qui se trouve être la constante diviseur puisque les valeurs, en system exclusif n'excèdent pas 128.

Pour calculer le check sum, il faut additionner (dans notre exemple), les codes 40 + 11 + 1A + 60. Le plus simple est de se reporter au tableau de conversion et d'additionner les codes en décimal. On a donc 64 + 17 + 26 + 96 = 203. Ensuite on divise 203 par 128 et l'on garde le reste, ce qui donne 203 : 128 = 1 avec reste = 75 et enfin on soustrait ce reste à 128 ce qui fait : 128 - 75 = 53 et si l'on regarde le tableau de conversion, on obtient bien # 35 en hexa. Ai-je été clair ? C'est dingue mais la musique c'est aussi des maths, d'ailleurs il suffit d'analyser des partitions de Bach pour s'en convaincre.

## LES CODES

Voici la liste complète des 16 messages exclusifs que vous devrez entrer :

pour le canal 01 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 11 - 1A - 60 - 35 - F7.

pour le canal 02 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 12 - 1A - 60 - 34 - F7.

pour le canal 03 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 13 - 1A - 60 - 33 - F7.

| HEX | DEC | CAR | HEX | DEC | CAR | HEX | DEC | CAR | HEX | DEC | CAR | HEX | DEC | CAR |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 08 | 08 | | 20 | 32 | ESP | 38 | 56 | 8 | 50 | 80 | P | 68 | 104 | h |
| 09 | 09 | | 21 | 33 | ! | 39 | 57 | 9 | 51 | 81 | Q | 69 | 105 | i |
| 0A | 10 | | 22 | 34 | " | 3A | 58 | : | 52 | 82 | R | 6A | 106 | j |
| 0B | 11 | | 23 | 35 | # | 3B | 59 | ; | 53 | 83 | S | 6B | 107 | k |
| 0C | 12 | | 24 | 36 | $ | 3C | 60 | < | 54 | 84 | T | 6C | 108 | l |
| 0D | 13 | | 25 | 37 | % | 3D | 61 | = | 55 | 85 | U | 6D | 109 | m |
| 0E | 14 | | 26 | 38 | & | 3E | 62 | > | 56 | 86 | V | 6E | 110 | n |
| 0F | 15 | | 27 | 39 | ' | 3F | 63 | ? | 57 | 87 | W | 6F | 111 | o |
| 10 | 16 | | 28 | 40 | ( | 40 | 64 | @ | 58 | 88 | X | 70 | 112 | p |
| 11 | 17 | | 29 | 41 | ) | 41 | 65 | A | 59 | 89 | Y | 71 | 113 | q |
| 12 | 18 | | 2A | 42 | * | 42 | 66 | B | 5A | 90 | Z | 72 | 114 | r |
| 13 | 19 | | 2B | 43 | + | 43 | 67 | C | 5B | 91 | [ | 73 | 115 | s |
| 14 | 20 | | 2C | 44 | , | 44 | 68 | D | 5C | 92 | \ | 74 | 116 | t |
| 15 | 21 | | 2D | 45 | — | 45 | 69 | E | 5D | 93 | ] | 75 | 117 | u |
| 16 | 22 | | 2E | 46 | . | 46 | 70 | F | 5E | 94 | ^ | 76 | 118 | v |
| 17 | 23 | | 2F | 47 | / | 47 | 71 | G | 5F | 95 | <— | 77 | 119 | w |
| 18 | 24 | | 30 | 48 | 0 | 48 | 72 | H | 60 | 96 | _ | 78 | 120 | x |
| 19 | 25 | | 31 | 49 | 1 | 49 | 73 | I | 61 | 97 | a | 79 | 121 | y |
| 1A | 26 | | 32 | 50 | 2 | 4A | 74 | J | 62 | 98 | b | 7A | 122 | z |
| 1B | 27 | | 33 | 51 | 3 | 4B | 75 | K | 63 | 99 | c | 7B | 123 | { |
| 1C | 28 | | 34 | 52 | 4 | 4C | 76 | L | 64 | 100 | d | 7C | 124 | — |
| 1D | 29 | | 35 | 53 | 5 | 4D | 77 | M | 65 | 101 | e | 7D | 125 | } |
| 1E | 30 | | 36 | 54 | 6 | 4E | 78 | N | 66 | 102 | f | 7E | 126 | ~~ |
| 1F | 31 | | 37 | 55 | 7 | 4F | 79 | O | 67 | 103 | g | | | |

le tableau de conversion (hexadécimal/décimal/caractère

pour le canal 04 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 14 - 1A - 60 - 32 - F7.

pour le canal 05 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 15 - 1A - 60 - 31 - F7.

pour le canal 06 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 16 - 1A - 60 - 30 - F7.

pour le canal 07 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 17 - 1A - 60 - 2F - F7.

pour le canal 08 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 18 - 1A - 60 - 2E - F7.

pour le canal 09 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 19 - 1A - 60 - 2D - F7.

pour le canal 10 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 10 - 1A - 60 - 36 - F7.

pour le canal 11 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1A - 1A - 60 - 2C - F7.

pour le canal 12 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1B - 1A - 60 - 2B - F7.

pour lecanal 13 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1C - 1A - 60 - 2A - F7.

pour le canal 14 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1D - 1A - 60 - 29 - F7.

pour le canal 15 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1E - 1A - 60 - 28 - F7.

pour le canal 16 : F0 - 41 - 10 - 42 - 12 - 40 - 1F - 1A - 60 - 27 - F7.

## LE CANVAS EN KARAOKE

Pour le deuxième exemple, nous allons écrire un message ASCII (du texte pour les néophytes). Comme pour l'exemple précédent, il nous faut une adresse, celle du LCD (afficheur) qui est # 10 - # 00 - # 00 ainsi que les données (maximum 32 caractères par bloc). Par exemple pour écrire un A, il faudra entrer le code # 41 ou 65 en décimal (voir tableau de conversion). Pour envoyer un texte au SC55, il va falloir remplacer le code # 42 (4ème position dans le message) par le code # 45 qui représente le type d'instrument, car ici le message est propre au SC55. Prenons un exemple : on veut écrire B - O - N - J - O - U - R, qui une fois transformé en codes hexa devient (42 - 4F - 4E - 4A - 4F - 55 -52). Le message exclusif complet sera composé de 17 octets comme suit :

F0 - 41 - 10 - 45 - 12 - 10 - 00 - 00 - 42 - 4F - 4E - 4A - 4F - 55 - 52 - 51 - F7 avec comme code de check sum # 51
Calcul du check sum : (codes en caractères gras) 16 + 00 + 00 + 66 + 79 + 78 + 74 + 79 + 85 + 82 = 559 ; puis 559 : 128 = 4 reste 47 et enfin 128 - 47 = 81 soit # 51 en hexadécimal.

Voilà, maintenant que vous connaissez le principe pour l'élaboration d'un message exclusif (hmmm... enfin je l'espère), il vous suffira de consulter les dernières pages de votre manuel du SC55 pour exploiter le system exclusif surtout au niveau des effets sonores.

## CONSEILS

Lorsque vous entrerez les messages exclusifs concernant le premier exemple, utilisez une définition à la quadruple croche, ce qui vous permettra d'écrire les 16 messages exclusifs dans le premier temps de la première mesure pour une mesure à 4 temps. En ce qui concerne le deuxième exemple, si vous optez pour le Karaoké, qui consiste à entrer des syllabes, le fait d'utiliser une définition à la quadruple croche, permet de conserver une précision dans la synchronisation avec la musique.

Attention tout de même aux messages trop longs qui pourraient bloquer votre séquenceur, surtout si vous n'utilisez pas de carte accélératrice. Dans ce cas il faudra ralentir le tempo sur les premières mesures.

**Daniel Duffau**

# SUR LA PISTE DES TRACKERS

***Suite de notre découverte de la musique sur AMIGA, avec ce mois-ci, une nouvelle technique : le sampling. On va enfin pouvoir créer ses propres samples, et ainsi se constituer une banque de sons. Je vous propose donc quelques conseils pour aborder l'échantillonnage de manière à ne pas vous prendre la tête dés vos débuts.***

Alors restez bien éveillés, car cette fois-ci, nous allons aborder un sujet un peu plus technique. Le SAMPLING (ou échantillonnage en toubonien) est une technique qui permet de capter des sons, des bruits de l'extérieur (j'entends par là de l'extérieur de votre AMIGA) et de les enregistrer en numérique, c'est-à-dire de les convertir en une forme d'onde constituée d'une suite de chiffres compréhensible pour le hardware audio de l'ordinateur.

Au fait, savez-vous de quoi est fait un son sur cette machine (et sur toutes les autres d'ailleurs). On a donc une forme d'onde numérique, qui est jouée par les canaux audio, à une certaine fréquence, et à un certain volume (que l'on appelle amplitude). Plus la fréquence est basse, plus le son est grave et plus elle est haute, plus le son est aigu.

Ceci est valable pour la lecture d'un son. Pour l'écriture, le sampling donc, on procède de manière légèrement différente. Suivant la fréquence que vous indiquez, la qualité sonore sera d'autant meilleure que la fréquence sera élevée. En effet, celle-ci indique le nombre de valeurs à prendre par seconde pour constituer votre son. Par exemple, en échantillonnant à 10000 Hz, vous prenez 10000 valeurs par seconde et à 28000 Hz vous en avez 28000 (logique, non ?). Il faut savoir qu'à l'enregistrement il se produit forcément une perte de qualité, due à l'approximation des convertisseurs analogiques/numériques (les DAC), si bien que plus on prend de valeurs, plus on arrive à reproduire au mieux le phénomène sonore. Dans le cas précent, c'est le dernier qui sera le plus fidèle à l'original. Ceci dit, plus on a de valeurs, et plus la taille est grande, et il ne faut pas oublier qu'il faut loger les samples en mémoire chip limitée à 512 K, 2048 K pour le chipset AGA. Il faudra donc faire un compromis entre la taille et la qualité, en substituant ceraines parties inutiles. Par exemple dans les nappes ou les accords, inutile de prendre le son en entier ; en prenant le son au plus haut volume et en bouclant, on peut en complément des effets fade in/fade out obtenir à peu près (voire mieux) la même chose.

Maintenant, voyons comment tout celà fonctionne. Tout d'abord, il vous faut un échantillonneur, c'est-à-dire un petit boitier que l'on place sur le port parallèle généralement. Il y en a plusieurs sur le marché, je vous conseillerais DSS de GVP. Ceci dit un “ fait maison ”




**AUDIOMASTER, la référence en la matière**

Pour çà, faites un enregistrement sans rien mettre en entrée, vous pourrez voir si le souffle est trop fort ou non. Dans ce cas essayez de diminuer le volume.

Certains échantilloneur donne la possibilité de faire un enregistrement Hi-Fi, servez-vous en, tout comme les filtres logiciels (c-à-d autres que celui de la machine) qui peuvent atténuer le souffle ou le grésillement.

Une fois votre son dans la boite (si on peut dire) il vous faut le retravailler. Avec les fonctions Couper-Coller, on peut enlever les claquements de début et de fin. Une autre fonction bien utile : BOOST, si vous trouvez que votre son manque de pêche. Attention à ne pas l'utiliser de trop, parce qu'elle déforme le son au bout de 3 ou 4 boostages.

Enfin, pour conclure, il existe dans le domaine public des utilitaires destinés au traitement sonore, comme SOX ou SoundEffect. Ce dernier, testé il y a peu dans AMIGA REVUE mérite le détour. Il est vraiment très puissant et supplante sur plusieurs points AUDIOMASTER, notamment sur les filtres et la REVERB/CHORUS. Pour ceux qui n'arriveraient vraiment à rien, je signale un autre produit, FMSYNTH, dont je vous reparlerais bientôt.

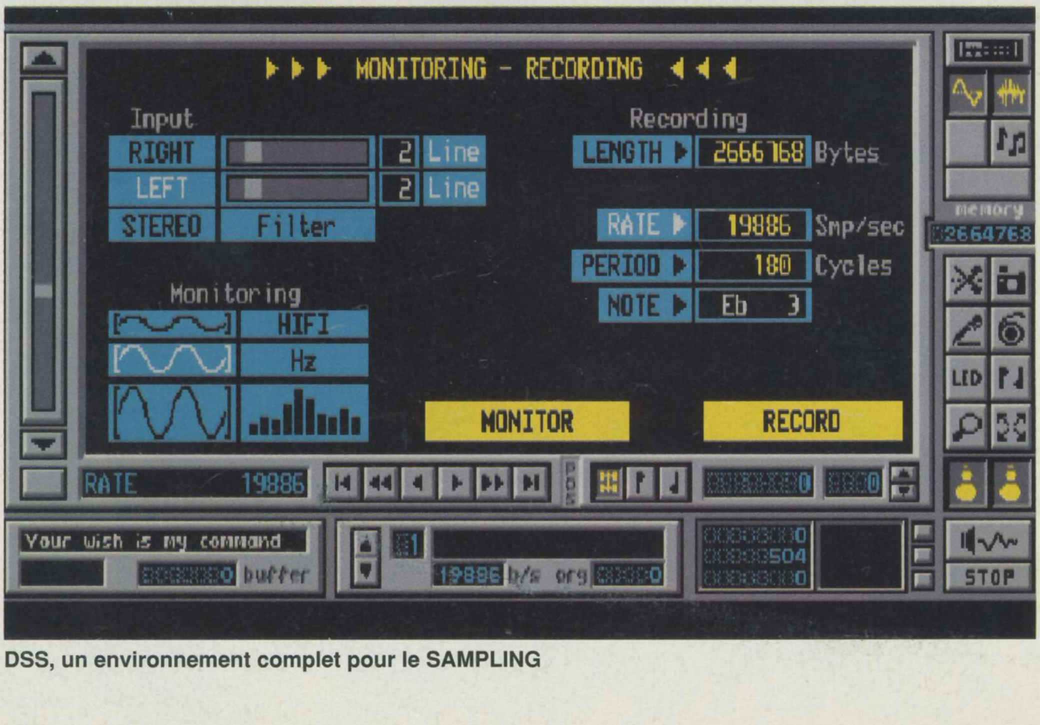
**SEBASTIEN RABATE**

fera l'affaire. Pour le côté logiciel, l'incontournable c'est AUDIOMASTER. Il possède pleins de fonctionnalités, et permet de travailler en profondeur vos sons. Cependant les parties echantillonnage des derniers Trackers sont devenues si puissantes, que l'on peut faire pas mal de trucs avec.

Assurez-vous aussi de posséder des bons câbles pour relier votre source sonore à votre échantillonneur, car des parasites (électriques pas biologiques) peuvent altérer la qualité.

Pour obtenir le meilleur résultat, il vous faut la meilleure qualité au départ. Il est conseillé d'enregistrer à partir d'un CD, ou d'un synthé. Evitez la prise à partir d'une K7, surtout les copies de copies de..., le résultat est un beau souffle avec un petit crachouillis au milieu. Essayez de tenir à l'écart les sources magnétiques susceptibles de créer là aussi des parasites.

Il vous faut régler la fréquence d'entrée : une valeur de 10000 à 14000 Hz devrait suffire pour un son venant d'un CD, mais pour une K7 ou autre, il faut parfois monter au delà de 20000. Tout dépend donc de la qualité de la source. Il faut aussi assigner un volume : là, il faut se servir des oscilloscopes ou spectrographes fournis avec votre logiciel. Ils vont vous permettre d'ajuster votre son pour qu'il prenne toute l'étendue possible (vous devez essayez à chaque fois de prendre le plus d'étendue afin d'obtenir la meilleure qualité), sans toutefois créer de grésillements. Ce phénomène s'appelle l' aliasing, et est due à un trop fort niveau sonore. Pour le diminuer, on peut soit baisser le volume, soit utiliser le filtre passe-bas de l'AMIGA. Celui-ci atténue les fréquences au delà de 7 Khz et donc l'aliasing.
Lors de vos premiers essais, vérifiez sur l'oscilloscope qu'il n'y ait pas trop de souffle.



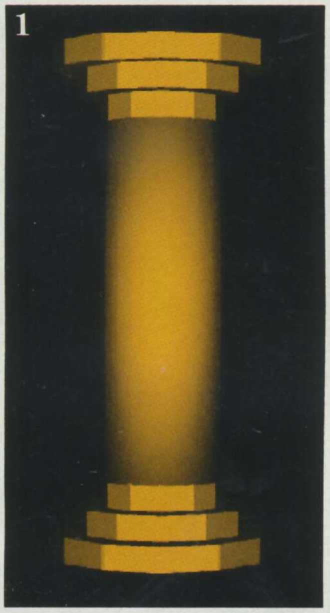

**DSS, un environnement complet pour le SAMPLING**

# LES ATTRIBUTS D'OBJETS SUR IMAGINE

***Certains d'entre vous par l'intermédiaire du minitel nous ont demandé un "spécial attributs et textures" sur Imagine. Conscients du manque de documentation sur le problème, nous vous avons concocté une série d'exemples détaillés sur les textures et matières possibles sur Imagine.***

Imagine 2.0, remplaçant au pied levé Turbo Silver a marqué tous les Amigaistes

1



spécialisés dans la 3D par son module d'attributs et de textures. Beaucoup, dont nous même, ont continué à modéliser sur Sculpt 3D (qui reste le Modeleur 3D professionnel encore maintenant) et sortaient en rendu finalisé avec textures et matière sur Imagine. Ce mois ci, nous vous proposons un ensemble de textures que nous avons expérimentées spécialement pour vous. Pour les réaliser il vous faut bien sûr Imagine mais aussi avoir installé le module "Textures". Pour les débutants, nous rappelons que vous devez sélectionner votre objet et faire "Object/attributes". Ainsi vous aurez le choix entre les attributs simples comme la couleur, la clarté ou la brillance, les attributs relatifs aux matières comme la rugosité, la réflexion ou la transparence, les textures mathématiques ou bumping, le mapping d'images.

## LES ATTRIBUTS SIMPLES

### La Couleur (image 1)

Vous déterminez grâce aux "sliders" la couleur désirée. C'est l'habile mélange du RGB (rouge, vert, bleu) qui vous permettra de réaliser la palette de votre choix.

### La Brillance ou Shininess (image 2)

Vous pouvez donner à votre objet une luminescence particulière aux matières comme l'aluminium ou les plastiques. Votre objet paraîtra plus lumineux sans pour autant refléter son environnement. L'exemple proposé a été réalisé avec un "shininess" à 255 (max.). La lumière accroche complètement sur la partie centrale de notre colonne.

### Le "Specular" (image 3)

Contrairement au choix précédent, vous pouvez accentuer la luminescence d'une seule couleur. Ainsi la couleur choisie ressortira sur l'objet sur tous les points d'impact de la lumière. L'exemple fourni en est la parfaite application : nous lui avons donné une transparence à 200 en RGB et un "specular" en rouge à 255. Cela a permis d'obtenir une nuance rougeoyante dans la transparence.

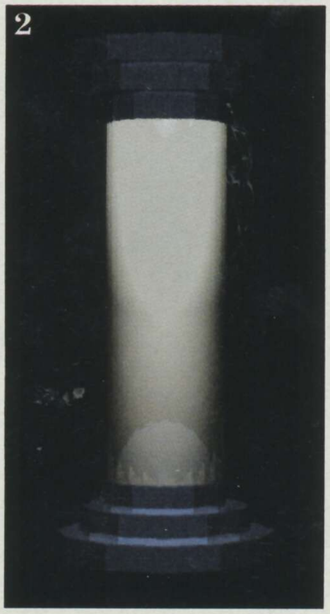
### Le "Fog" (image 4)

Le fog est censé représenter un brouillard. En fait, il permet soit en haute valeur de créer un halo de lumière transparente (comme un halo autour d'une lampe) soit en basse valeur une luminescence condensée comme celle d'un néon ou laser. L'exemple donné est paramétré ainsi : specular en jaune pur et fog à 40.

### Le "Bright" (image 5)

Cette texture est difficile à décrire, elle est très lumineuse et complètement opaque. L'exemple vous montre ce qu'elle permet de réaliser, à vous de savoir dans quel cas.

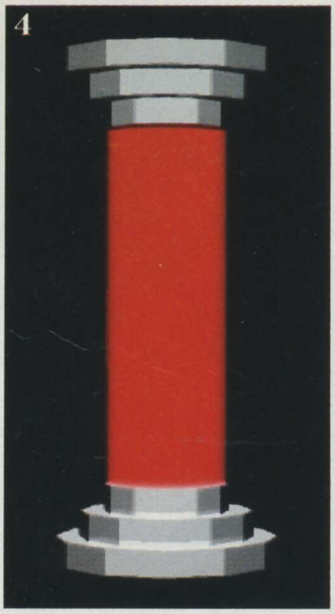
2



3



4



5



## LES ATTRIBUTS DE MATIÈRES

### La Transparence (image 6)

Nous avons déjà expliqué les différents paramètres du verre et de ses propriétés lors de l'exercice sur la pendule ( Voir article de l'animation sur la pendule). Nous avons limité l'exemple à une transparence simple permettant de voir la boule derrière la colonne. Filter à 150 en RGB. Un conseil pour avoir une plus belle transparence, mettez un environnement bleuté (soit fond, soit un panneau de reflet non visible à la scène)

### La Réflexion (image 7)

La réflexion vous permettra de créer des miroirs parfaits ou simplement des matières brillantes et reflétantes à souhait. Si vous avez suivi nos exercices pratique vous retrouverez sur celui traitant d'un mobile, la création à partir de la réflexion d'une matière "chrome". Attention pour cette matière il importe d'apporter beaucoup de soins sur les éclairages et l'environnement de l'objet, car c'est souvent la réflexion de ceux-ci qui font le réalisme de la matière.

### La Rugosité (image 8)

Idéale pour créer de la pierre ou de la craie, vous pouvez déterminer le degré de dureté de votre matière. L'exemple donné est à 255 (max.) de "hardness".

### Le "dithering"

Celui-ci est surtout utilisé pour le "mapping" . Ce mode mis à 0 lors d'un mapping d'image rendra cette image comme l'original, mis à 255 cette même image ne sera plus qu'une bouillie de couleur.

### Le "Roughness" (image 9)

Ce mode est l'inverse de la brillance. Vous pourrez avec ce mode créer des matières parfaitement mates. Aucun reflet ne viendra troubler la matière. Sur l'exemple, le "Roughness" a été mis à 200.

## LES TEXTURES MATHÉMATIQUES

Imagine offre un large choix de textures toutes plus belles les unes que les autres, à condition de savoir les manipuler. Ce qui n'est pas toujours très évident. Là encore la série d'exemples qui suit vous donnera un aperçu des possibilités du logiciel.

### Texture "spots" (image 10)

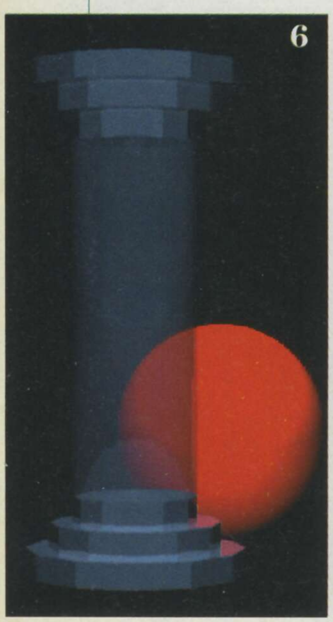
Cette texture vous permet d'agrémenter vos objets de taches de couleurs. Celles ci sont aléatoires et suivent la forme de votre objet. elles se superposent à la couleur initiale de votre forme. L'exemple choisi est basé sur des taches bleues et rouges sur un fond initial blanc. Ces taches sont paramétrées ainsi : 32 pour l'espace entre les taches (spot spacing), 0 en random seed (opération aléatoire), et 255 pour le "red 1" et 255 pour le "blu 2".

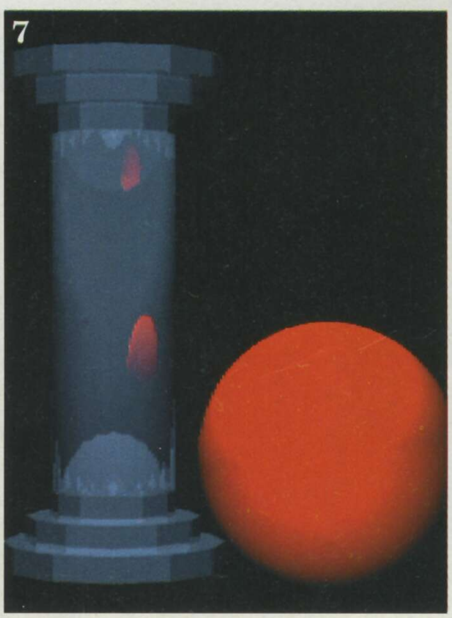
### La texture "camo" (image 11)

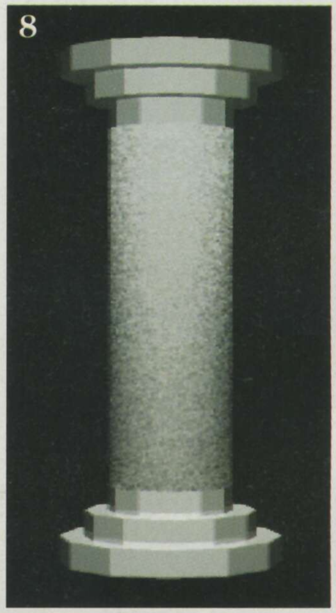
Cette texture a des similitudes avec la précédente. Seulement cette fois vous pouvez paramétrer jusqu'à 4 couleurs en plus du fond initial. Conçus pour réaliser une texture camouflage, nous avons utilisé les paramètres établis par défaut dans le module. 4 nuances de verts sont proposées pour établir le meilleur camouflage possible.

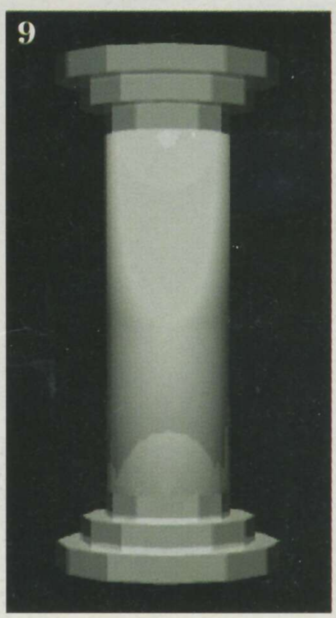
### La texture "Wood" (images 12 et 13)

La texture "bois" vous permet de réaliser en corrélation avec un mapping une matière proche de la réalité. Sur l'exemple 1, nous avons cherché la simplicité : 128,64,8 en RGB pour la couleur, 10 en "ring spacing" (écartement des cylindres), 10 en exponent (pour la densité de la courbe), 0.5 dans la variation de la courbe et 10 en random seed (aléatoire). Sur l'exemple 2, vous remarquerez que la texture est différente. Voici les paramètres : 128,64,8 en RGB pour la couleur, 10 en "ring spacing" (écartement des

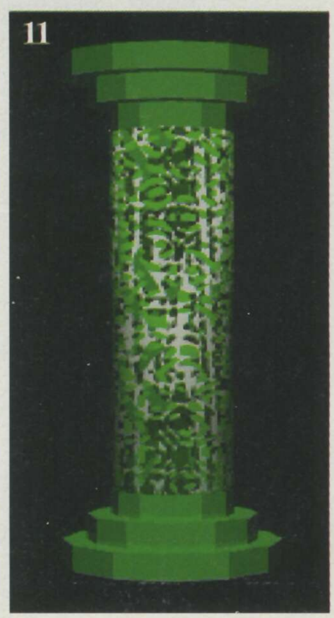

6


7


8


9


10


11

cylindres), 5 en exponent (pour la densité de la courbe), 5 dans la variation de la courbe et 100 en random seed (aléatoire).

### La texture "Wave" (image14 et 15)

Cette texture permet de simuler des vagues de plus ou moins grandes amplitudes. L'exemple 1 a été réalisé ainsi : 48 en longueur de vague (wavelength) 20 en amplitude et 10 en distance entre vagues (distance travelled). L'exemple 2 est le même sauf que nous avons orienté l'axe de la texture de 90 degrés ("transform axe puis 90 en y en alignement)

### La texture "radial" (image 16)

Cette texture permet de réaliser sur vos objets un dégradé radiale (circulaire) entre deux couleurs (l'initial étant la couleur de fond). les parametres sont : 0 pour le "start radius" (taille du radius de départ), 100 pour la "transition width" (largeur de la transition entre les deux couleurs), 255 pour le rouge. La couleur initiale est jaune pur.

### La texture "Linear" (image 17)

Cette texture nous permet de réaliser un dégradé linéaire sur une forme 3D. l'exemple donné est paramétré ainsi : 64 en transition en Z, 255 pour la couleur rouge. L'axe à été volontairement orienté de 45 degré. La couleur initial est en jaune pur.

### La texture "Bricks" (image 18)

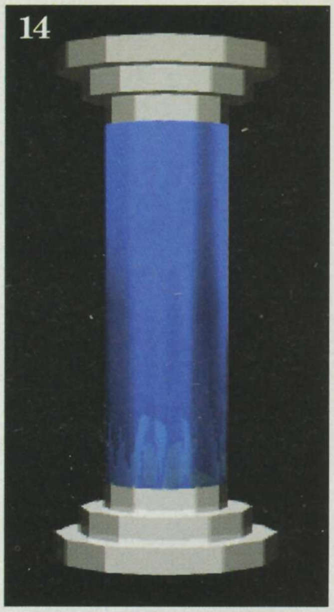
Intégrez grâce à cette texture des briques de la couleur que vous désirez sur toute forme 3D. L'exemple vous démontre qu'une colonne peut en être parée sans difficulté. Paramètres : 50 pour la taille de la brique en X, 25 pour la taille de la brique en Y, 12.5 pour la taille de la brique en Z, 2 pour l'épaisseur du ciment (mortar size), 25 pour le premier espacement en Z et Y, 64 en RGB (par défaut) pour la couleur du mortier. La couleur initiale de la colonne est bien entendu en rouge pur

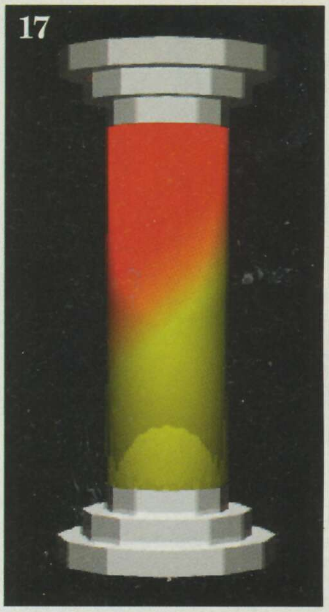
### La texture "disturbed" (image 19)

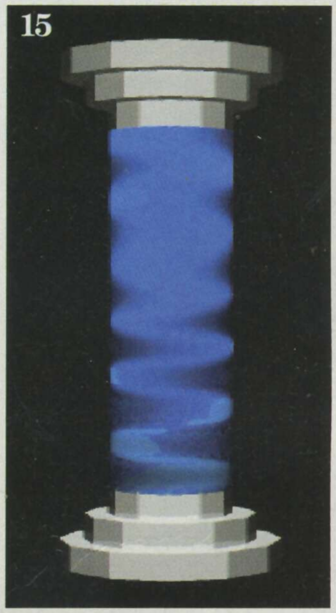
Crée à partir de la texture "vagues" vous pouvez obtenir avec cette textures des effets psychédéliques dignes des années 70. l'exemple a été réalisé ainsi : 50 en "amount", 150 en "wavelength" (longueur de vague), 20 en "X separation" et 0.8 pour le dernier paramètre. La couleur initiale est rouge pur.

Voilà nous avons fait le tour des attributs des objets, nous espérons que cela vous aura aidé dans vos recherches concernant ce problème. Pour le "mapping" qui représente la dernière façon de décorer une forme, nous en verrons un exemple précis le mois prochain dans la modélisation complète d'un objet.

**Pascal RIMBAULT**


14

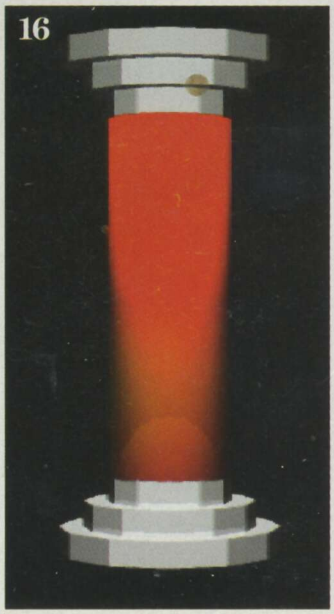

17

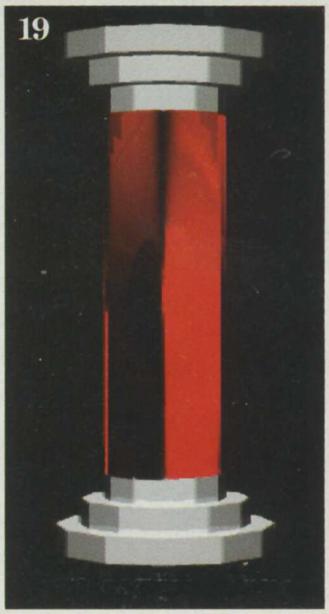

15


18


12


13


16


19

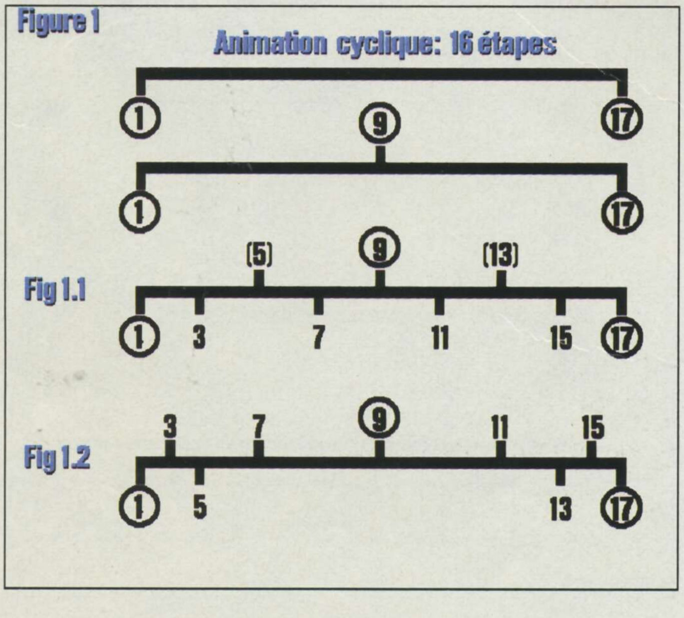
# SPECIAL ANIMATION "LE MOUVEMENT"

***Nous allons continuer ce mois ci à étudier la marche et la course pour un personnage humain. Désolé mais il m'a semblé utile de nous attarder un peu plus sur ce genre de déplacement avant d'aborder les caractéristiques des bestioles à quatres pattes.***

Je présume que de tels articles décrivant les bases de l'animation en 2D doivent vous enthousiasmer. Les 3Distes ne sont tout de même pas oublier car les notions décrites pourront sûrement vous aider à déterminer plus judicieusement vos images clés (key framing) dans par exemple le 'cycle editor' d'Imagine. N'oubliez pas à ce propos de suivre les fabuleux articles de mon collaborateur Pascal Rimbault. J'espère que la technique décrite le mois dernier pour animer un personnage qui marche avec Dpaint ne vous a pas semblé trop laborieuse. Nous avons vu tout d'abord qu'il est nécessaire de déterminer dans un premier temps le squelette avec les différentes articulations, ensuite de dessiner la chair qui va autour images par images et enfin de fignoler et peindre le personnage une fois que le mouvement est bien défini. J'avoue que la démarche d'Ernest était néanmoins particulière et qu'il fallait apporter quelques précisions sur des déplacements plus conventionnels. Il est certain que de réaliser une animation convaincante demande beaucoup de rigueur et que certaines bases semblent incontournables. Une fois maîtrisées ces notions ouvriront les portes de votre imagination et vous n'aurez plus aucune difficultés à faire marcher ou courir n'importe quel personnage.

## FIGURE 1 : LA CHARTE

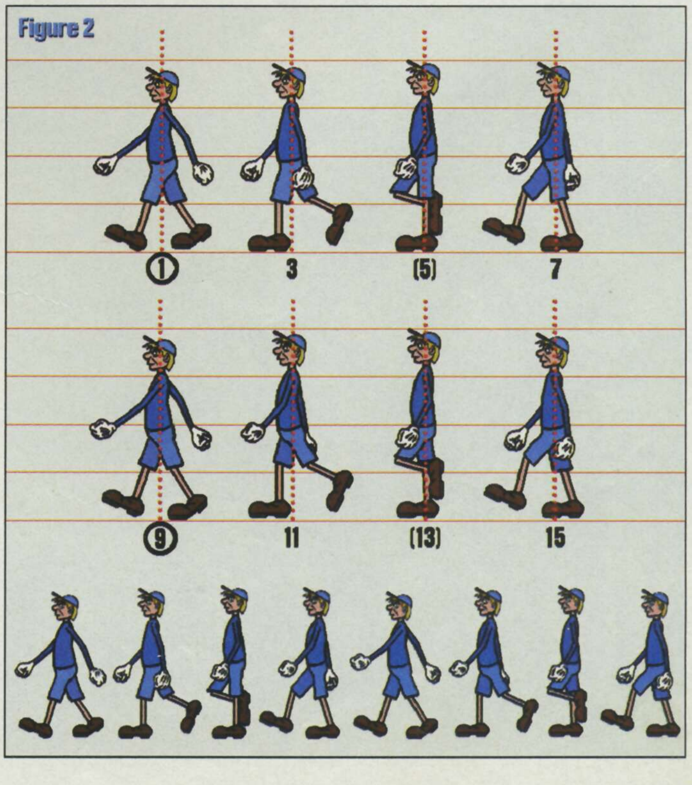
Pour réaliser n'importe quels mouvements (marche, course, etc...) il est nécessaire de définir un petit schéma ou sont regroupées toutes les étapes intermédiaires ainsi que les images clés. C'est ce qu'on appelle une Charte. Elle nous permet d'un seul coup d'oeil d'analyser le mouvement (rapidité, fluidité, accélération, ralentissement, etc...). Elle est indispensable et il est recommandé de bien l'analyser avant de nous lancer corps et âme dans la réalisation d'une animation. C'est en quelque sorte le langage 'sténo' de l'animateur. Pour les exemples d'animations cycliques qui vont suivre, 16 étapes différentes sont définies dans la charte (l'image 17 est évidemment la même que l'image 1). Je n'ai dessiné que les céllos impaires mais il est évident que le mouvement apparaîtra plus fluide si toutes les étapes intermédiaires sont réalisées. En changeant la charte et le nombre d'images intermédiaires nous pouvons changer considérablement le sens de déplacement d'un même personnage. Si la Fig 1.1 représente une marche normale, la Fig 1.2 peut représenter par exemple une marche rapide. Il faut se rappeler en fait que plus nous incorporerons d'images intermédiaires entre les différents segments de la charte, plus le mouvement sera ralenti et moins nous en rajouterons, plus il sera accéléré.




## FIGURE 2 : LA MARCHE

Pour analyser une fois de plus la marche permettez moi de vous présenter un autre personnage: 'GUGUSSE' dont la caractéristique essentielle est de posséder de splendides écrases m..... euh pardon! de grosses godasses.

La meilleure méthode pour analyser la marche est de



réaliser une animation cyclique. Elle offre l'avantage de répéter inlassablement le même mouvement x fois sur éventuellement un décor en arrière plan qui défile.

IMPORTANT: Attention tout de même de pas trop abuser des animations cycliques afin de ne pas tomber dans le style jeux vidéo !!!

En définissant une charte, il est nettement plus facile de déterminer toutes les images clés. On peut alors définir la marche avec deux séries d'étapes bien distinctes:

- Etapes 1 à 9: Anime de la jambe gauche et du bras droit d'avant en arrière + anime de la jambe droite et du bras gauche d'arrière en avant.

- Etapes 9 à 16 (étape 1): Anime de la jambe droite et du bras gauche d'avant en arrière + anime de la jambe gauche et du bras droit d'arrière en avant.

Comme nous l'avons vu dans l'article du numéro 71, la notion d'équilibre est toujours présente et s'établit par rapport à l'axe du corps. Comme vous pouvez le remarquer le corps de Gugusse reste vertical et parallèle à l'axe du corps. Notez également que l'amplitude du balancement des bras étant assez faible, l'équilibre du corps ne semble pas trop menacé. Si l'on changeait l'amplitude des bras en dessinant par exemple le balancement des bras de la figure x, on obtiendrait alors une démarche complètement différente pouvant caractériser un autre état d'esprit (assurance, fierté, etc...).

## COMMENT RÉALISER UNE TELLE ANIME ?

Il faut dans un premier temps réalisez les repères sur votre page de brouillon. Sur votre page de travail vous devez définir 9 cadres d'animation et activer ensuite la case lumineuse avec l'option 'page de réserve' et '-1 image'. Dessinez l'étape 1 et 9 de votre personnage qui sont des images clés. Dessinez ensuite l'étape 5 qui est l'image intermédiaire entre 1 et 9 puis l'étape 3 qui est l'image intermédiaire entre 1 et 5 et ainsi de suite. Une fois que l'anime du demi cycle (de 1 à 9) est réalisée, enregistrez la et rechargez la en la rajoutant à l'anime déjà existante. Vous n'aurez plus qu'à corriger manuellement les cadres 10 à 16 afin de réaliser entièrement l'animation de chaque membre comme indiqué sur la figure. Je n'ai pas de méthode miracle mais je vous encourage à vous servir énormément du 'Couper-Coller' pour vous facilité le travail. Vous pouvez par exemple saisir en brosse le corps et la tête sur l'étape 1 et la positionner correctement sur tout les autres cadres sans oublier bien sur la trajectoire sinusoïdale d'une marche conventionnelle (différence de hauteur du personnage par rapport au repère entre l'étape 1 et 5 ou 9 et 15). Il faut également qu'il y ai toujours un pied qui soit en contact avec le sol sinon le corps ne serait plus en équilibre et la chute en avant serait alors inévitable.

## FIGURE 3 : LA MARCHE À DOUBLE REBOND

Toutes les fantaisies sont possibles du moment que vous respectez l'anatomie de votre personnage. Dans la marche à double rebond qui caractérise la démarche de Mickey l'on peut remarquer que le corps ne se soulève plus aux étapes 5 et 13 mais aux étapes 3, 7, 11 et 15. Vous pourrez remarquer également que le fléchissement des jambes aux étapes 5 et 13 affaisse le corps maintenant sur 2 étapes ce qui donne réellement l'impression que notre personnage dandine ou qu'il se déplace sur des ressorts. Les combinaisons sont infinies. Si par exemple votre personnage se déplace uniquement sur la pointe des pieds sans jamais poser le pied à plat sur le sol et que vous définissiez une oscillation du corps d'avant en arrière vous obtiendrez alors une démarche prudente.

## FIGURE 4 : LA MARCHE VUE DE FACE

La marche en vue de profil est assez simple finalement, une fois que vous avez assimilez les bases de ce genre de déplacement vous pourrez animer votre personnage sous d'autres angles de vue (demi-profil, vue de face, vue de derrière, vue d'audessus, etc...). En vue de face par exemple le principe de la marche reste le même mais la réalisation est tout de même un peu plus délicate. Comme nous l'avons vu le mois dernier il ne faut pas oublier le fameux effet de balancier qui existe entre le mouvement des épaules et des hanches. Lorsque par exemple la jambe droite est tendue et parallèle à l'axe du corps, la hanche droite est alors plus haute que la hanche gauche car elle supporte le poids du corps. Pour compenser l'équilibre l'épaule droite sera alors plus basse que l'épaule gauche. Pour donner plus de dynamisme au mouvement, n'oubliez pas d'apporter également un petit mouvement de balancier à la tête.

Figure 3

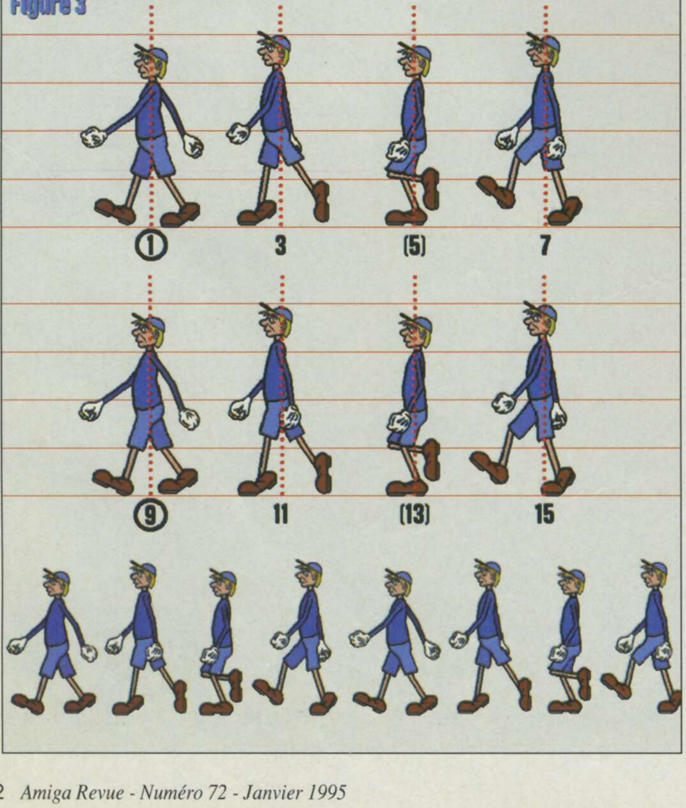
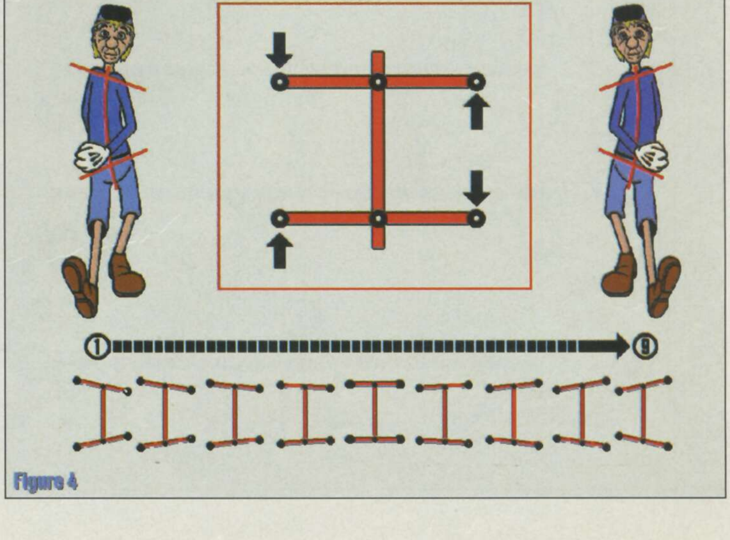



Figure 4



## FIGURE 5 & FIGURE 6 : LA COURSE

L'on retrouve comme pour la marche les mêmes notions. Si la jambe gauche et le bras droit sont en avant alors la jambe droite et le bras gauche sont en arrière. Veuillez toutefois bien noter les différences suivantes:

- Le corps est nettement plus incliné que pour la marche. Lorsque notre personnage court il se heurte à la résistance de l'air qui a tendance à le déséquilibrer et à le rejeter en arrière. Pour compenser cette force il doit se pencher en avant. Plus la course sera rapide plus il devra se pencher pour compenser la poussée de l'air.

- Noter également l'exagération du balancement des bras qui sont en général repliés tout près du corps et qui aident le corps à se déplacer rapidement. Plus la course sera rapide plus le balancement sera important.
C'est le mouvement caractéristique de l'effort.

- Contrairement à la marche ou un pied doit toujours rester en contact avec le sol, dans la course le personnage en s'élançant pour gagner de la vitesse perd inévitablement le contact avec le sol sur une ou plusieurs images.

- N'oubliez pas de toujours considérer le poids de votre personnage lors de son déplacement. Plus il sera gros plus il aura de difficulté à se déplacer. Revoyez à cet effet l'article du numéro 70.

- Déplacement sur une pente:

Toujours dans un souci d'équilibre si notre personnage dévale une pente il aura tendance à contrebalancer son corps et à tendre ses bras afin de ralentir son déplacement. S'il n'adoptait pas cette attitude il atteindrait une vitesse trop excessive et la force de l'air ne serait plus suffisante pour garder le corps en équilibre.

Vu l'effort que notre personnage doit donner pour gravir une pente, il aura plutôt tendance à se pencher en avant. Le balancement des bras sera également exagéré et ils pourront être replié comme pour la course afin d'aider et d'entraîner davantage son corps dans l'effort. Les foulées seront plus petites qu'une marche ou qu'une course sur un terrain plat car l'équilibre étant nettement plus menacé le corps doit chercher un appuie beaucoup plus rapidement.

L'inclinaison du corps varie bien évidemment en fonction de la dénivellation de la pente et de la vitesse de l'individu.

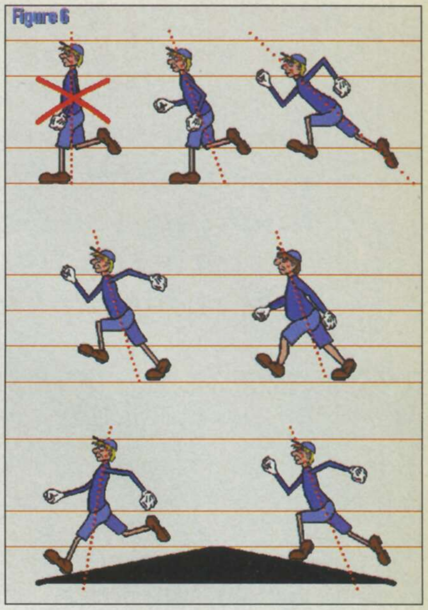
- Action du vent.

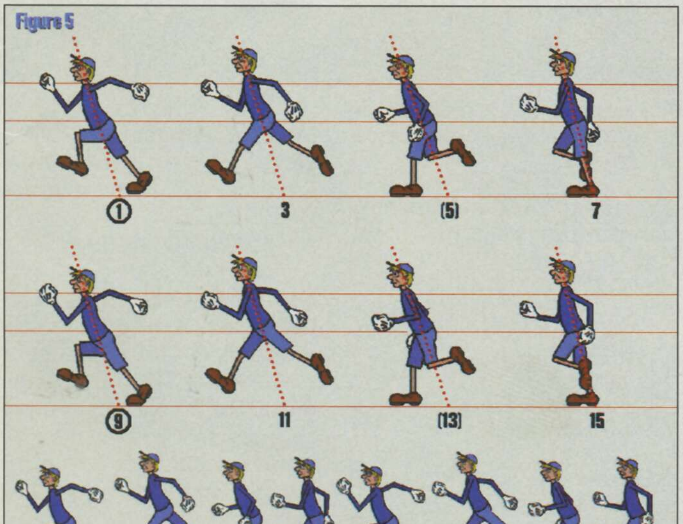
Si vous voulez faire ressentir que Gugusse peine à marcher ou à courir avec un vent violent arrivant de face ou par derrière vous devrez, tout comme pour une pente, caractériser l'effort en inclinant le corps et en dessinant le mouvement des bras adéquoites.

## CONCLUSION

Voilà je ne reviendrai pas sur la marche ou la course des bipèdes que nous sommes à moins que vous ne le désiriez bien évidemment. Nous verrons comme promis prochainement le déplacement des bestioles à quatre pattes (quadrupèdes) et la manière de les faire évoluer dans un décor.

**Olivier DUVAL**




## DISQUETTE DU MOIS

Ah! la fameuse disquette du mois! va-t-elle me parvenir dans des délais plus raisonnables?! Laissez moi vous informer sur le pourquoi du comment de cette attente. Ayant eu l'idée de proposer aux lecteurs ces disquettes gratuites, j'étais préposé à m'occuper de leur expédition. Ayant sous estimer l'impact de cette offre je me suis trouvé soudainement submergé par vos demandes. Comme Tonton Antoine l'a stipulé dans le dernier numéro d'Amiga Revue, mes autres activités professionnelles et la conception de mon livre ne me permettent plus d'assurer ce travail. Une autre personne va maintenant s'en occuper sérieusement et vous assurera le retour de vos disquettes dans un temps record.

## ENCORE MILLES EXCUSES...

Ne vous inquiétez pas les disquettes reçues vous seront renvoyées prochainement. Je vous rappelle que pour obtenir la disquette du mois il vous suffit de nous envoyer une disquette vierge formatée ainsi qu'une enveloppe affranchie et auto-adressée. N'oubliez pas également de nous donner votre vote concernant le concours des infographistes du mois.
Dans la disquette du mois de ce mois ci, je vous propose tous les exemples de cet article. Lorsque vous commandez plusieurs disquettes, n'oubliez pas d'affranchir correctement vos enveloppes.
Tarifs des PTT:
au dessus de 20 grammes: 4.40frs.
au dessus de 50 grammes: 6.70frs.
au dessus de 100 grammes: 11.50frs.
Si vous voulez protéger d'avantage vos disquettes, il est préférable d'utiliser une enveloppe à bulles. Si la disquette que vous recevez est différente de celle que vous nous envoyez c'est qu'elle nous est parvenue dans un mauvaise état ou qu'elle était remplie de 'read/write error' (et je ne vous parle pas des virus que nous rencontrons)

# LES INFOGRAPHISTES DU MOIS

***Vous avez possibilité avec cette rubrique de vous faire connaître et de nous montrer ce que vous êtes capable de réaliser avec votre vénéré machine. Vos dessins ou vos animations sont à envoyer à l'adresse suivante: Amiga Revue. A l'attention d'Olivier Duval ' Les Infographistes du mois' 23, rue du Fbg Poissonnière 75009 Paris***

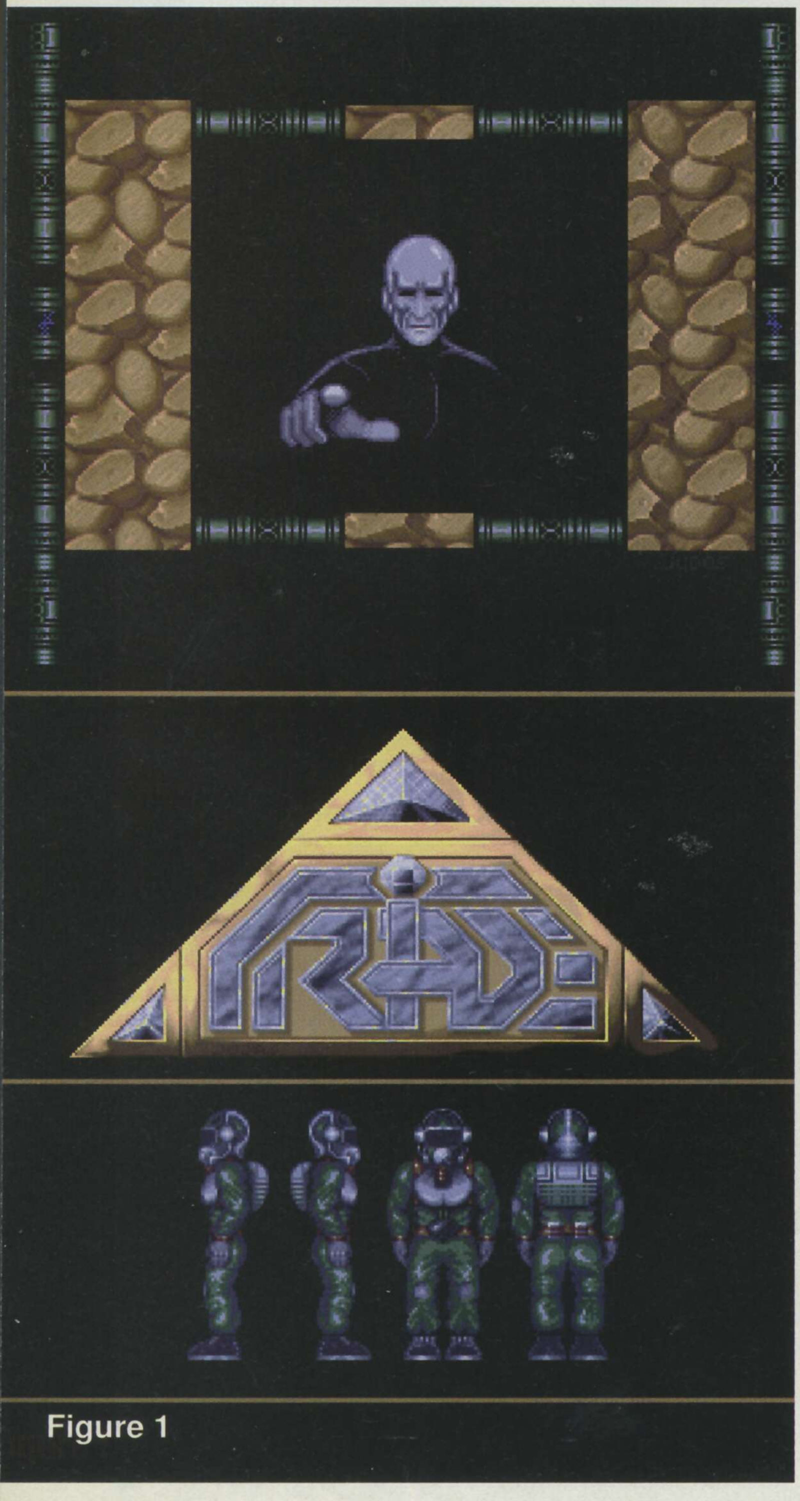


Figure 1

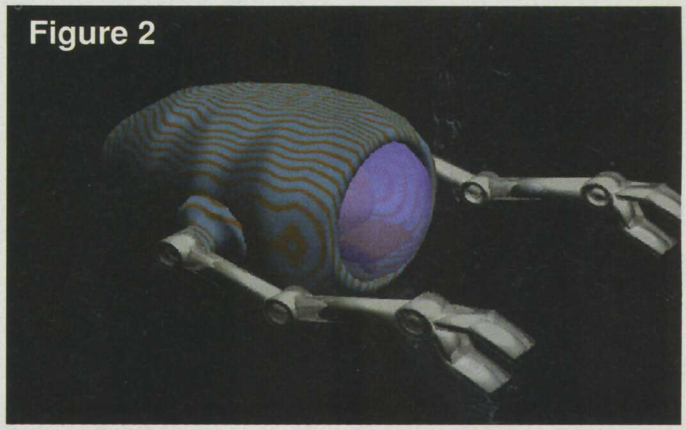


Figure 2



Figure 3

Ce mois-ci seulement trois graphistes ont retenu mon attention.

**Figure 1 :** Yann Leroux plus communément appelé 'Judas' nous montre quelques exemples de graphes qu'il est capable de réaliser grâce à notre vénéré Deluxe-PaintIV.
Mr Leroux Yann
17 rue Louis Tiercelin
35400 St Malo.

**Figure 2 :** Ce robot des mers a été réalisé par Alain Duchâteau sous Imagine. Il cherche à correspondre avec des personnes maîtrisant bien ce soft, alors n'hésitez pas à le contacter.
Mr Alain Duchâteau
18 résidence du Haut Lieu
7110 Strépy-Bracquegnies
BELGIQUE
tel: 19/3264664901.

**Figure 3 :** Cette image, réalisée par Arnaud Demullenheim a été également réalisée sur DPaintIV. Bien que cette image soit sympathique, je trouve que tu aurais pu mieux exploiter les 256 couleurs.

Mr Arnaud Demullenheim
17 rue Fizeau
75015 Paris

# PERSONAL ANIMATION RECORDER

***Vous avez sans doute remarqué que nos deux précédentes couvertures avaient plusieurs points en commun : elles ont toutes deux été réalisées par Dominique Grégoire, l'un des meilleurs créateurs d'images de synthèse et spécialiste de la vidéo sur Amiga, et elles font visiblement partie d'une seule et même séquence. C'était bien vu !***
***Eh bien, imaginez-vous que maintenant, grâce au PAR, cette séquence, dans toute sa continuité, est maintenant réalité, stockée sur disque dur ! Avant d'y revenir sur un plan plus technique dans un prochain numéro, nous vous proposons d'en faire un petit tour du propriétaire avec notre collaborateur qui s'est prêté de bonne grâce au petit jeu des questions/réponses...***

**Amiga Revue : Qu'est ce que le P.A.R., finalement, un magnétoscope numérique ?**

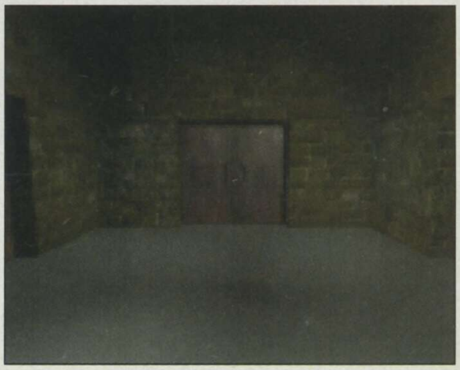
**Dominique Grégoire :** C'est bien plus que ça ! En fait, pour commencer, il s'agit de deux cartes. Pour ce qui est de la première, ça va être très vite vu : c'est une carte de saisie de séquences vidéo, ou de `Grab' d'images. Mais bon, celle-ci, je ne l'ai pas encore eue entre les mains... donc... euhhhh ! La deuxième, celle qui est consacrée à la lecture, eh bien celle-là, par contre, je peux te dire qu'elle marche très très bien !

**AR : Alors, vas-y, raconte !...**

**DG :** Ok, j'y vais. C'est simple : grâce à ce système, des séquences vidéo peuvent être créées par la compression d'images IFF ou TARGA traitées ou fabriquées par toutes sortes de logiciels traditionnels (Imagine, Lightwave, Image master, AD pro, DPaint, etc... ), et là, satisfaction ! Le résultat est garanti `nickel chrome', indépendamment du talent propre de l'intervenant, bien sûr !
En fait, tu peux stocker sur le disque dur I.D.E. de 1.7 giga qui est associé à la carte, jusqu'à, tiens-toi bien, DIX-SEPT minutes d'images numériques, enfin, d'après mes calculs, puisque j'en ai à peu près déjà compilé trois minutes...
Là où c'est particulièrement intéressant, c'est que le résultat est d'une qualité broadcast, c'est à dire qu'il est parfaitement exploitable par les régies vidéo professionnelles.
Nous y sommes enfin !





**AR : Que penses-tu du soft ?**

**DG :** Il est à la fois simple et compréhensible instantanément, ce qui n'est pas le cas de beaucoup de logiciels qui, il faut le dire, promettent tous des espèces de toiles d'araignées enchevêtrées desquelles il ne sort généralement pas grand chose.. à moins d'être vraiment un expert...

Là, il s'agit d'une interface parfaitement limpide et bien placée pour des développements ultérieurs. Il ne faut pas plus de trois minutes pour en faire le tour. Décevant, pourrais-tu penser, et bien NON, pas du tout !!! Il y a tout ce qu'il faut, là où il faut, et il fait ce qu'il dit... et même un peu plus :

- Lecture/recherche d'image dans l'animation, en avant et en arrière
- Lecture en boucle (là un petit défaut, quand-même, mais logique : une petite saccade au point de bouclage... peut-être y aura-t-il une solution à ce problème dans une prochaine version ?)
- Accès instantané au fichier et donc à l'affichage (et quand je dis instantané, c'est réellement instantané !)

**AR : Quels types de fonctions rencontre-t-on ?**

**DG :** Hormis les fonctions associées à la lecture, c'est à dire : Avance et Retour rapides, Pause, Recherche image-image, nous trouvons :

**- DVP :** lequel permet de dupliquer un fichier en entier, ou bien des portions, ou simplement une image, avec nombre de boucles normales, inversées, ou en `ping-pong'.



**- JOIN :** pour joindre plusieurs fichiers afin de créer notre master.
**- SPLIT :** pour couper un fichier en deux.
Bref, la base du montage ! Ah, il ne manque qu'une seule fonction (pas parfait, je t'avais dit : presque parfait ! ) : c'est la possibilité de créer un fixe de manière simple au milieu d'une séquence... Dans une prochaine version, peut-être...

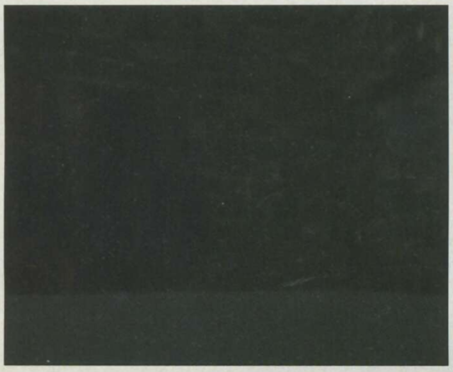
**AR : A part ça ?**
**DG :** Et en plus...! Tu peux à tout moment exporter des images afin de les réimporter après traitement. Nous nous trouvons donc véritablement en situation de montage numérique ! Enfin, le plus top, c'est la totale synchronisation avec la carte son Sunrize AD516... Le paradis vidéo, pour le son 16 Bit Stéréo.. A nous la liberté !!!

**AR : D'autres caractéristiques remarquables ?**

**DG :** Oui, car quand c'est fini, y'en a encore : il existe toutes les commandes ARexx pour le pilotage interactif, les animations peuvent être lancées à partir d'un signal extérieur G.P.I., les formats des images sont plein écran (736x580) et les sorties vidéo sont les suivantes :
- Vidéo composite en BNC
- Vidéo composante YUV et BNC
- SYNC en BNC

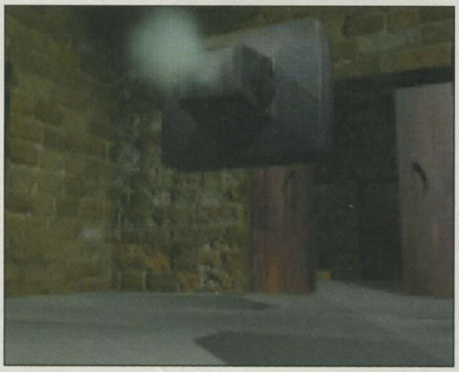
**AR : Ta conclusion ?**
**DG :** C'EST VRAIMENT DU PRO !!!

**(Propos sur le vif recueillis par Tonton. Spécial thanks à Franck Lafage de CIS qui a su, si gentiment, jouer les Père Noël...)**







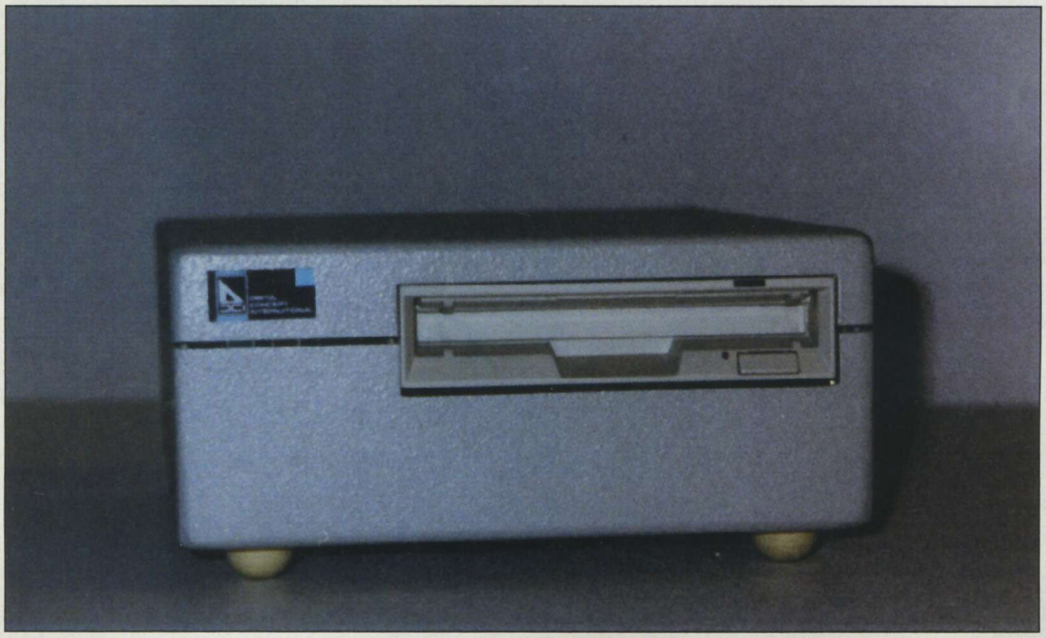







# LE DISQUE OPTO-MAGNÉTIQUE OU DISQUE OPTIQUE NUMÉRIQUE

***Et voila, un beau matin, vous vous réveillez et vous croulez sous l es disquettes. Que faire de vos 800 images JPEG, 650 GIF, 888 HAM8, 256 modules, 42 échantillons ? Où ranger vos 666 disquettes ? Comment classer tous les fichiers qui s'y trouvent ? Pire encore, comment retrouver rapidement 1 fichier dont on a oublié le nom dans tout ça ? Un véritable cauchemar, n'est-ce pas ?***



**La bête ressemble à un gros lecteur de disquettes comme ceux des débuts de l'Amiga.**

On pense que ça n'arrive qu'aux autres : Il n'en est rien. Un infographiste se retrouvera rapidement avec des mégas entiers d'images, un musicien avec des modules , des échantillonnages au kilomètre en "direct-to-disk". De mon coté, cela a commencé tout bêtement avec l'achat de mon 1200 et cette nouveauté qu'était pour moi le mode HAM8. De fil en aiguille, avec la découverte du GIF puis du JPEG, j'ai craqué à 1500 images (et je ne parle pas des *samples* ...).
Ma première idée fût d'acheter un disque dur de 500Mo, de tout rassembler et de faire presser un CD-Rom. Des sociétés proposent en effet le tirage à l'unité pour environ 700F ttc. Mais l'achat d'un disque de cette taille, surtout pour un 1200, pose des problèmes de place en IDE, donc de prix. Même en SCSI, un investissement de plus de 3000 francs est a prévoir pour le disque et le contrôleur. Il n'y a donc pas de solution bon marché.
Et le doute s'insinue dans votre esprit. Le pressage va-t-il être correctement fait ? On ne peut plus modifier ses données sur CD-Rom. Pas de mise à jour, pas le droit à l'erreur. Pire encore, puis-je confier un disque dur qui vient de me coûter une petite fortune à des personnes que je ne connais ni d'Eve, ni d'Adam ? L'idéal serait une grosse disquette de plusieurs dizaines ou centaines de Mo...

## LE PRIX AU KILO

Alors le Syquest (non non, pas Seaquest, bien que réalisé avec Lightwave sur Amiga) parait une autre alternative... Surtout que les prix des lecteurs baissent beaucoup en se moment (tiens pourquoi donc ?). Le gros problème du Syquest est le prix de revient du support. En effet seul Syquest et Nomaï ont l'exclusivité de fabrication des disques, le deuxième ayant obtenu la licence du premier. Mais il faut bien compter 300 à 400F pour une cartouche 44Mo et presque 700F pour une 88Mo. On ne peut donc pas investir trop en nombre de cartouches.

## LE D.O.M.

Et puis au détour d'une publicité sur un magazine Mac, un mot mystérieux apparaît : **Disque optique réinscriptible** . Le premier avantage du disque opto-magnétique (son appellation la plus correcte) est le faible prix du support. Un lecteur de petite taille (128Mo) coûte malgré tout entre 4000 et 5000F ttc pour un modèle externe SCSI. Il




**Le disque optique réinscriptible, c'est gros comme deux disquettes classiques superposées.**

existe aussi en interne (un petit peu moins onéreux). Mais le disque (et non plus la cartouche) ne coûte lui que 150 à 200F ttc. C'est ici que se fait le premier calcul. 500Mo de données se répartissent sur 4 disques. Il faut au moins 11 cartouches de 44Mo ou 6 de 88Mo en Syquest, ce qui représente un ordre de prix à peu près identique (lecteur plus supports). Inutile de dire que l'investissement est plus faible avec le DOM si on a besoin de stocker plus de données.

## LA TECHNIQUE

La technologie du disque optique ou magnéto-optique est à peu près identique à celle du CD-Rom du point de vue de la lecture. Le disque contient une couche de cristaux qui sont sensibles aux champs magnétiques à une certaine température. En écriture, le laser porte ces cristaux à une très haute température, et le champ magnétique produit par la tête d'écriture modifie l'inclinaison des dits cristaux. En lecture, seul le laser intervient, se réfléchissant sur les cristaux en fonction de leur angle d' inclinaison. Et voila, le tour est joué. Pas de contact avec le support comme sur une disquette, un disque dur, une bande magnétique, ou une cartouche Syquest. Donc pas d'usure mécanique (effet abrasif des têtes) ou de risque (rarissime) de collision de la tête de lecture avec le support lors d'une panne de courant ou d'un saut de tension . Les données ne peuvent pas être effacées en passant par mégarde le disque dans un champ magnétique, aussi intense soit-il.

## ENCORE UN ISO

Ce même disque est protégé par un boîtier plastique avec une fenêtre à glissière qui le fait ressembler à s'y méprendre à une disquette. Ce format familier (3"1/2) est en fait normalisé, c'est à dire qu'il répond au standard ISO comme le CD-Rom. Mais c'est ici la norme **ISO 10090**. Cela veut dire pour nous, humbles consommateurs, que ce standard ne sera pas abandonné dans six mois, et surtout que tout le monde peut fabriquer des disques. C'est qui permet d'avoir dès maintenant un large choix dans les marques et donc dans les prix du support (c'est peut-être pour ça que les prix des cartouches Syquest sont si élevés et que ceux des lecteurs baissent tant).

## LA MÉCANIQUE

Le lecteur présenté ici est un **Fujitsu 128Mo SCSI** externe double porte. L'aspect extérieur fait penser à un gros lecteur de disquettes, avec, à l'avant, une led, un bouton d'éjection. Le système astucieux des doubles portes empêche la poussière de pénétrer dans le lecteur. L'éjection est électrique, ce qui permet de faire sortir le disque à partir du workbench si on a un utilitaire approprié (comme SCSI-Util du domaine public). A l'arrière, on trouve, comme sur toute unité SCSI, deux connecteurs 50 broches, une roue pour le numéro d'ID dans la chaîne, un ventilateur (ça chauffe le laser) et, bien sûr, un interrupteur.

La première surprise lors de l' utilisation vient de sa vitesse. Les temps d'accès moyens (20ms) sont très proches de ceux d'un disque dur. Le taux de transfert du petit monstre respecte les normes **SCSI 2** et monte les doigts dans le nez à **2Mo par seconde**. C'est une disquette à réacteur.

Il n'y a pas besoin de drivers spécifiques pour formater ou lire un DOM. C'est le gestionnaire SCSI de votre carte contrôleur qui s'en occupe. L'utilitaire associé pour formater les disques durs devra être utilisé pour initialiser le disque optique. Il est à noter que le disque fait 128Mo vierge et 121Mo une fois formaté (contre 115 à 118Mo sur PC. Vive l' Amiga Dos !).



**Ça n'a pas l'air comme ça, on dirait même de la construction telle que nous la faisaient les Soviétiques, mais ça atteint quand même un taux de transfert de 2Mo/seconde !!!**

## MON CONSEIL

**Attention** ! Lorsque vous formatez le disque, c'est du Device et non du Volume qu'il s'agit. Cela marche à l'inverse d'un lecteur de disquette ou de CD-Rom. Si vous retirez une disquette de votre lecteur, df0: est toujours présent bien que vide. Là si on retire le disque, on retire tout. Il faut donc bien garder toujours le même nom au formatage (DOM0: par exemple) en faisant attention aux majuscules si l'on veut changer de disque sans avoir à rebooter à chaque fois. Rien ne vous empêche de le renommer avec la commande Rename du workbench car vous ne changez que le nom du volume. L'idéal étant aussi de garder le même format d' OS (*Fastfile* ou non, *Directory Cache*, etc...).

## POUR FINIR

J'ai testé ce modèle sur un 1200 avec une carte GVP turbo II et son contrôleur SCSI. Il ne me semble pas y avoir d'incompatibilités flagrantes. Il marche également sur un 4000 équipé d'une GVP HDC+ série II avec la rom pour 2000 et celle pour 4000. Il se marie très bien avec mon lecteur CD300 de chez Apple et un disque dur externe. Je peux vous dire que j'ai déjà 4 disques pleins et je ne compte pas m'arrêter en si bon chemin. Je rappelle, à toutes fins utiles, que cela équivaut à 144 disquettes 880Ko par disque. Le gain de place est évident. La feue et regrettée association Attila DP utilisait un DOM 1Go pour stocker ses disquettes de domaine public.

## EN RÉSUMÉ

Le reproche principal de ce matériel est son prix assez élevé. C'est un investissement important à fournir au départ mais c'est le long terme qu'il faut envisager. Je rappelle que cela revient à acheter des disquettes à 1F30 (hors prix du lecteur) mais qui ont presque la vitesse d'un disque dur. Le modèle Fujitsu semble être le moins cher et le plus rapide (Sony propose un modèle un peu moins cher mais beaucoup plus lent en temps d'accès : 150 ms). Il faut donc voir les modèles qui seront proposés par les magasins et surtout comparer leurs performances.

Vos données sont en sécurité, à l'abri du temps et de l'usure. Le format identique à celui d'une disquette vous permet un gain de place énorme (et de recycler vos boîtes de rangement 3"1/2). Ce type de matériel est assez répandu sur Mac. Il faut donc faire un tour à la Pom' Expo ou à tout autre salon de ce genre pour voir les promotions qui vous sont offertes. N'oubliez pas qu'il vous faut un contrôleur SCSI 1 ou 2 si vous n'en avez pas encore. Mais cela vous ouvre la porte du lecteur CD-Rom, des disques durs supplémentaires, et pourquoi pas du scanner ....

**Bertrand TRIPLET**

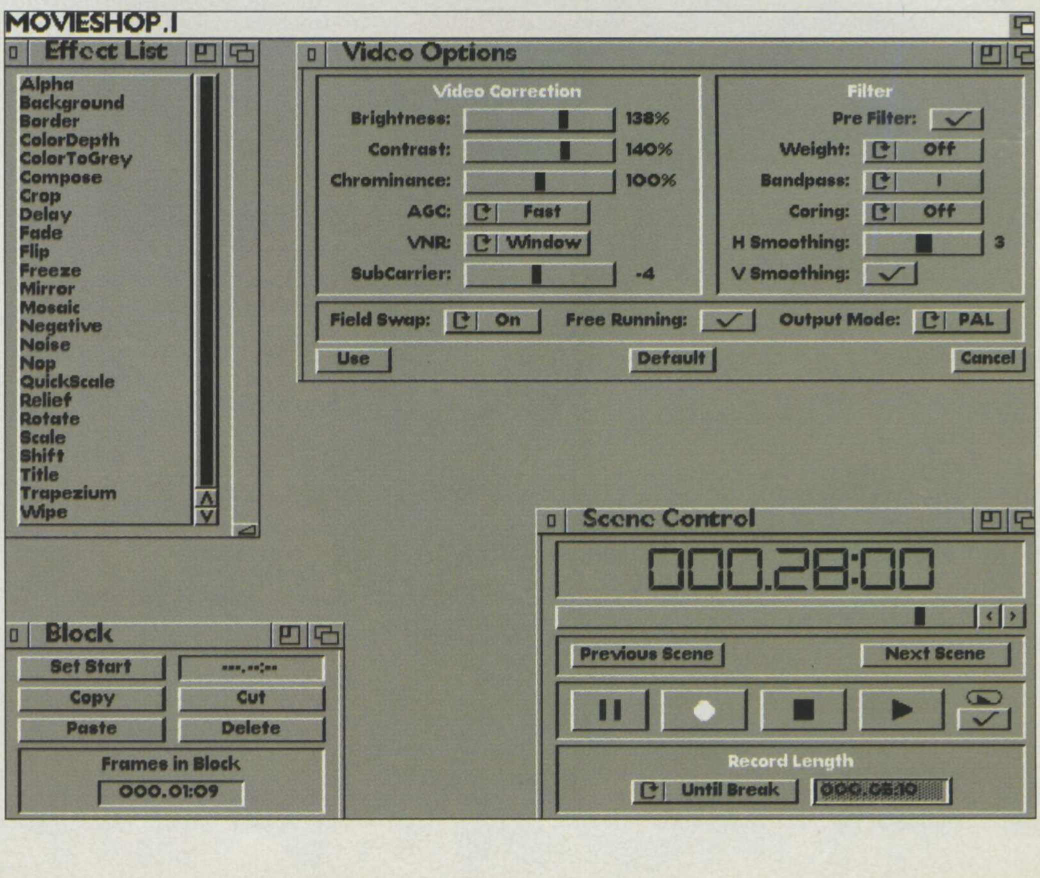
# L'AMIGA NUMERIQUE : LE V-LAB MOTION

***Prenez un produit existant, à savoir la carte de digitalisation V-LAB qui a déjà acquis ses lettres de noblesse, améliorez-le en lui ajoutant des fonctions inédites et vous parviendrez peut-être à faire ce qu'ont réalisé les ingénieurs de MACRO-SYSTEM avecla V-LAB MOTION : transformez votre Amiga en un véritable magnétoscope sans cassettes !***

En effet, après le "PAR" arrive cette nouvelle carte qui va vous permettre d'enregistrer en direct-to-disk vos images numérisées.
L'avantage certain de ces cartes "nouvelle génération" réside dans le fait de pouvoir maintenant vous passer d'investir dans un magnétoscope onéreux permettant l'enregistrement image par image, d'une table de montage afin d'asservir le lecteur et le recorder, sans oublier un pupitre réservé aux effets spéciaux de tout poil puisque vous avez la solution du tout en un...
L'autre parti non négligeable est le gain de temps, car tout comme la recherche d'une plage musicale sur un CD quasiment instantanée, l'accès à vos rushes va se faire d'un simple clic de souris. Pour se faire, le test d'acquisition d'images s'est déroulé chez AVANCEE, distributeur exclusif des produits Macro System, au moyen de ma vieille mais néanmoins géniale Sony V 5000 raccordée à l'entrée ushiden de la carte V-LAB MOTION, cette dernière enfichée dans un des slots zorro 2 de l'Amiga.

## UNE CONFIGURATION "MUSCLEE"

Avant toute chose ,il faut bien savoir que la configuration est relativement lourde pour obtenir une bonne qualité d'images en restitution, mais on a rien sans rien... La condition sinae qua non étant de posséder au moins un Amiga 2000 avec une carte accélératrice 6840 et un disque dur SCSI pour une qualité d'image frôlant le VHS. Et si vous ne voulez pas être bloqué par la limite de sa carte graphique, n'oubliez pas une carte 24 bit pour un affichage vidéo à la hauteur.
Ah... impératif, vous aurez besoin également d'un écran supplémentaire pour recevoir et contrôler l'image vidéo, (un 1084 peut faire l'affaire tout comme votre téléviseur) et, pour avoir une configuration confortable, il vous faudra un 4000 avec carte accélératrice 40 Mhz, 8 méga de RAM, une carte scsi 2 genre Z3 FAST LINE, avec disque dur fast scsi 2 qui permettent des transferts de l'ordre de 3 à 4 Mo par seconde et restituent la qualité Hi8.
Vous devrez créer sur votre disque une partition spécifique à cette utilisation. Oubliez totalement les disques durs Ide, beaucoup trop lents pour un tel débit. Pourquoi? Parce qu'à la base, une image fixe 24 bit "pèse" lourd et va gréver une place considérable sur votre disque dur qui n'en peut mais, à savoir entre 900 ko et 1,2 Mo... Et comme en vidéo vous avez la bagatelle de 50 trames par seconde, je vous laisse le soin de faire le calcul : c'est énôôrme!
Alors, avant toute chose, il convient de savoir la qualité d'image que vous voulez en restitution, puisque celle-ci, avant d'aller se faire... voir, va tout d'abord se faire compresser sous la norme JPEG (Join Project Expert Group, pour les puristes!) Le logiciel "Movie Shop" pilote la V-Lab Motion : on commencera par ouvrir la fenêtre "Define Source" afin de choisir le taux de compression voulu. En moyenne, la valeur satisfaisante



est fixée à 60 pour cent, limite acceptable puisqu'au delà l'oeil ne fait pas la difference ce qui permet de ramener une image 24 bit compressée à environ 45 Ko !

## LES DIFFERENTES COMPRESSIONS

Et le disque dur dans tout çà? Prévoyez en moyenne pour 1 Giga octet 20 minutes d'images à 50 % de compression, 12 minutes à 80 %, etc...
Enfin, comptez en taux de compression pour la qualité Vhs du 45 % (représenté par les 2 images des petits New-Yorkais) et du 70, ou même du 80 % pour du S-Vhs ou du High 8.
A savoir : il est impératif de



IMAGE J.PEG A 90% EN COMPRESSION



IMAGE J.PEG A 45% EN COMPRESSION

rester sur le même taux de compression JPEG une fois la partition créée, vouloir mélanger des images à des taux différents, ça ne marchera pas, je vous aurai prévenus !

En ce qui concerne la vérification de la qualité en restitution, je me suis servi d'images High 8 tournées dans de bonnes conditions de luminosité en provenance d'une des villes les plus déjantées de la galaxie, la surnommée "Big Apple". Le signal vidéo en Y/c est converti en YUV avant d'être numérisé. Celui-ci sera compressé, puis la Ram sera utilisée temporairement comme buffer afin de stocker les images avant qu'elles ne soient placées dans le disque dur.

## UN CORRECTEUR DE BASE DE TEMPS

Une puce spécifique assure les bons et loyaux services d'une sorte de correcteur de base de temps qui élimine tout tremblement, effet de drapeau, et autres fluctuations de la bande que l'on peut de temps en temps constater pendant la lecture des rushes.

(A noter que ce problème ne s'est pas posé puisque la V 5000 possède son propre TBC activé automatiquement en lecture)

La carte se laisse piloter en douceur par le logiciel "Movie Shop" dans lequel il faudra ouvrir la fenêtre "vidéo options" et régler vos préférences qui se feront en temps réel pour le contraste, la chrominance, ou bien la luminosité. Notons au passage la présence d'un filtre "Vertical Smoothing" dont la mise en route va lisser votre image et adoucir les contours ce qui permettra de mieux compresser les données. La phase de capture des rushes se fait en 768 X 592, en 50 trames par seconde (une image est composée de 2 trames, une paire et une impaire ) à la norme vidéo 4.2.2.

## DERUSHAGE

Une fois que vos images sont numérisées, les commandes de la fenêtre "Scene Control" vous permettent de relire vos images tout comme le ferait un magnétoscope normal, ce avec la durée effective de l'enregistrement, et si vous voulez aller encore plus vite, contentez-vous de déplacer le curseur qui vous permet de vous balader dans la séquence enregistrée,avec avance au ralenti, image par image, voire même par intervalles de 10 trames par 10 trames.

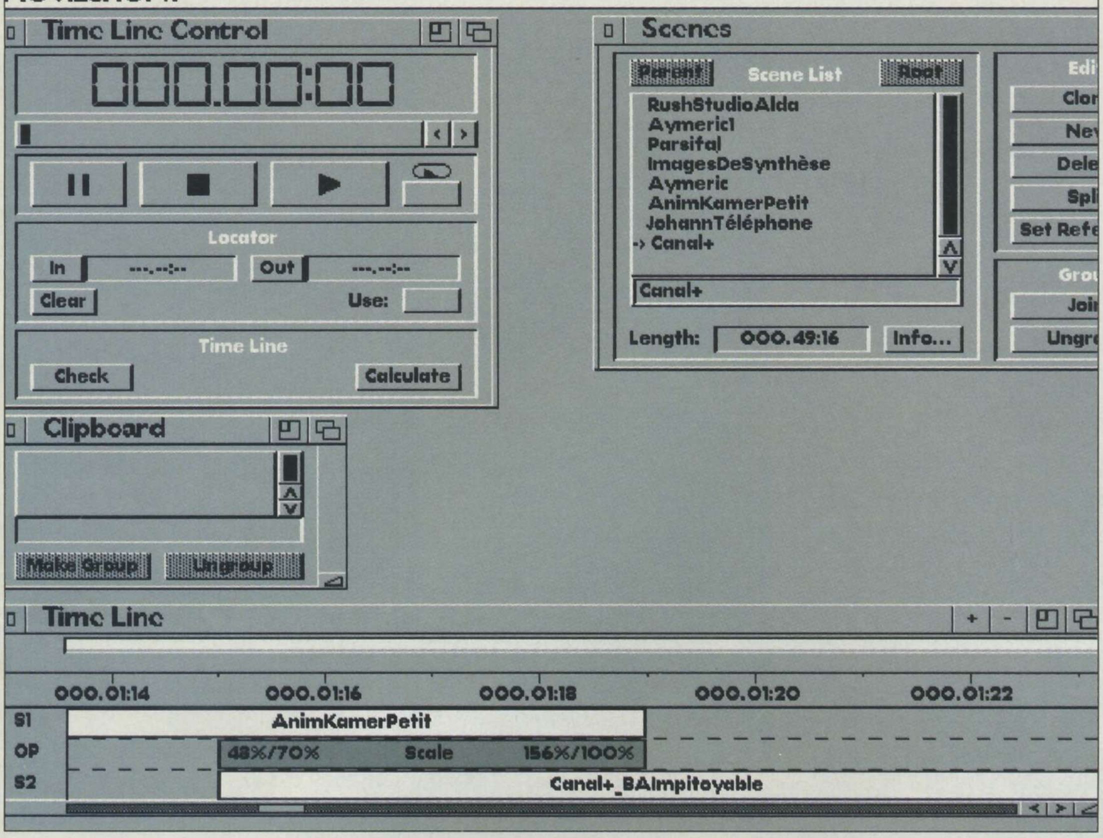
A partir de là, grâce à la fonction "Split", vous coupez une scène choisie, vous la nommez, et vous faites simplement glisser l'icône dans la fenêtre "Clipboard" ou vous effectuez un regroupement des plans,comme pour déjà effectuer une sorte de pré-montage des images dont vous vous servirez pour votre montage final.

Vous organisez la sauvegarde de vos images par séquences, avec possibilité d'arborescence (tout comme avec des fichiers, des répertoires et sous-répertoires), enfin, vous avez la possibi-



VUE DEPUIS L'EMPIRE STATE BUILDING

MOVIESHOP.1




lité de voir sous forme de vignette la première et la dernière image de chaque séquence.

## ET LE MONTAGE DANS TOUT CA ?

Bien... enregistrer, c'est chouette, encore faut-il pouvoir réorganiser vos rushes, et ne garder que les séquences qui vont être montées grâce à ce même logiciel “Movie Shop” : entre en scène la fenêtre “Time Line” à deux positions, la première, “easy” sorte d'éditeur de montage de 2 pistes vidéo virtuelles dans lesquelles vous ferez glisser à l'aide de la souris une première séquence selectionnée dans la fenêtre “Scenes” et placée dans la piste 1,une autre placée dans la piste 2,et entre les deux un"Operator",c'est à dire l'effet de transition adéquat que vous voulez allouer dont les 24 possibilités sont regroupées dans la fenêtre du même nom.
Et pour les plus costauds d'entre vous,la “Time Line” peut vous ouvrir les portes d'un nombre illimité de pistes virtuelles que vous “empilerez” avec chaque fois à la clef l'effet pour la transition. Seulement voilà, revers de la médaille, un effet n'est pas réalisé en temps réel mais doit être calculé... le laps de temps sera proportionnel à sa durée avec bien sûr le point d'entrée et le point de sortie que vous aurez au préalable définis entre vos deux séquences à fusionner.
Comptez en moyenne 3 à 4 minutes sur un effet d'une seconde et entre 3 et 10 minutes au moins pour un effet de quelques secondes. Dans les configurations de montage analogique, le problème number one est surtout dû à la précision toute relative du matériel, variant souvent au niveau de la précision entre 1 à 2 images, ce en restant optimiste... Ici, pas de problème de réglage de pré-roll entre le lecteur et l'enregistreur, la précision est à la trame près, pour peu que l'on ait choisi dans les “Préférences” de se baser sur les trames paires ou impaires.

## EXPORTATION D'IMAGES

Et si une image digitalisée vous plaît, vous la choisissez dans la fenêtre “Scene” grâce au contrôle du curseur et vous pouvez l'exporter et la retoucher comme il se doit dans n'importe quel logiciel prévu à cet effet...
Le problème du mouvement dans l'image se répète lors d'une numérisation dans le mouvement comme avec la carte V-Lab (test du mois dernier), il y a immanquablement chevauchement des trames que la fonction “Deinterlace” ne pourra résoudre à 100%.
Et le son dans tout çà? Je n'ai pu le juger, la carte n'étant pas disponible lors du test, mais sachez pour information qu'il est enregistré en même temps que l'image dans une partition séparée spécifique au V-Lab Motion grâce à la carte d'acquisition son “Toccata” qui enregistre en 16 bit, en 8, ou en 16 bit compressés, c'est à dire que le volume des données 16 bit est compressé en 8 bit avec un meilleur taux d'échantillonage que le 8 bit standart Amiga.

## POUR CONCLURE

Bref, au vu de cette première prise en main, j'ai apprécié le mouvement fluide et naturel des images numérisées, l'accès rapide aux données, mais il va sans dire que l'apprentissage du logiciel, hormis les fonctions d'enregistrement et de lecture ainsi que l'éditeur de montage en mode “Easy” 2 pistes, ne se fait pas en deux coups de cuillère à pot et il vous faudra un certain temps (pour ne pas dire un temps certain !) avant de pouvoir vous targuer de le maîtriser complètement, surtout au niveau du paramétrage des effets de transition...
Evitez également de compresser vos images en JPEG sous la barre fatidique des 45 %, la qualité ne suit plus vraiment et les contours se voient entâchés de conflits de proximité générant des effets plus ou moins bizarres, avec des paquets de pixels intempestifs à la clef...
Malgré tout, les fanatiques de la vidéo, du montage, de la digitalisation, ou bien de l'image de synthèse, pourront s'en donner à coeur joie en créant par exemple leurs clips ou bien en donnant vie à leurs animations en tout genre...
Et quand vous lirez ces lignes, le logiciel “Movie Shop” aura évolué à sa nouvelle version, la 2.0, avec une vitesse de calcul accrue, la possibilité de synchroniser parfaitement le son et l'image avec le nombre de pistes que vous voudrez... Nous en reparlerons prochainement après avoir vu les “nouveautés” de plus près!

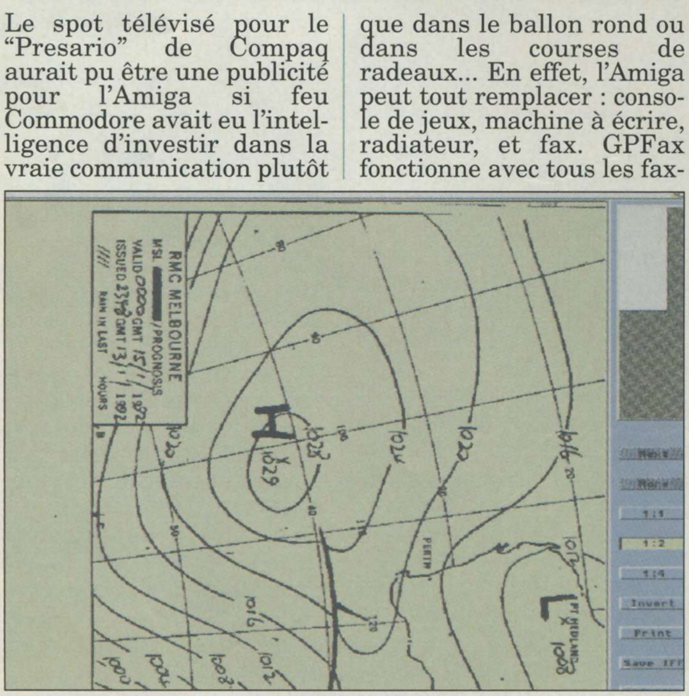
**Olivier Debats**

# GPFAX 2.346 : HOU LE TÉLÉCOPIEUR !

***Vous pourrez bientôt transformer votre Amiga en cafetière électrique, en grille-pain ou en rasoir (le boîtier d'alimentation des Amiga 500, 600 et 1200) se prête parfaitement à ces dernières utilisations). Mais en attendant ce futur carrément hypothétique, avouons-le, GPSoftware vous donne, vous vend pardon, la possibilité de faire de votre ordinateur un système complet de télécopie.***




Le spot télévisé pour le "Presario" de Compaq aurait pu être une publicité pour l'Amiga si feu Commodore avait eu l'intelligence d'investir dans la vraie communication plutôt que dans le ballon rond ou dans les courses de radeaux... En effet, l'Amiga peut tout remplacer : console de jeux, machine à écrire, radiateur, et fax. GPFax fonctionne avec tous les fax-modems de classe 1 (Sporsters, Couriers, Supras 1144LC, Avtek 1 etc.) et 2 (Suprafax Modem Plus, Suprafax Modem V32, NetComm M7F, Zyxel 1496, etc...). Le programme gère l'envoi et la réception de fax en stockant les entrées et les sorties dans deux répertoires distincts.







Exemple : Avant de pouvoir transmettre un fax, il faut le créer (si si). Pour cela, GPFax offre deux solutions. La première consiste à éditer votre fax avec un logiciel de dessin, style Deluxe Paint ou n'importe quel painter tant qu'il peut produire des images au format IFF (éviter de forcer sur le nombre de couleurs...). En utilisant ensuite la fonction "convert to fax" qui convertit votre image au format IFAX, GPFax est prêt à envoyer votre message à l'autre bout du monde. La deuxième procédure consiste à utiliser la fonction "Impression" d'un traitement de texte classique (ou d'un logiciel de PAO quelconque) tout en activant l'option "Prt PopUp" dans le menu Options de GPFax. Ce dernier va ensuite intercepter l'impression pour le convertir au format fax. Votre document créé et prêt à l'envoi, vous avez la possibilité de procéder à sa transmission immédiate ou d'utiliser l'ordonnanceur qui s'en chargera au jour, à l'heure et à la minute que vous lui indiquerez.

## CLASSIQUE, MAIS...

GPFax génère automatiquement une page de garde contenant le nom de la société, ses coordonnées, le nom de l'expéditeur et celui du destinataire. La réception et l'envoi de fax sont consignés quotidiennement dans un journal comme le font les vrais télécopieurs. Un répertoire téléphonique permet également la sélection d'un numéro pour une transmission directe. Vous êtes sûrement emballé par l'idée de transformer votre Amiga en fax ? Hé bien voici de quoi vous faire réfléchir... Tout d'abord, pour pouvoir recevoir des fax sur ordinateur, il vous faudra laisser ce dernier constamment allumé. Ensuite, si vous n'avez pas réservé une ligne dédiée à votre modem, vous ne saurez jamais si c'est un autre télécopieur que vous avez au bout du fil ou un correspondant en chair et en os... Mais ces défauts sont inhérents à la télécopie informatique en générale. Signalons enfin qu'en plus de l'accès à la hotline de FFD, les auteurs de GPFax offrent un support technique sur Internet géré par le programmeur lui-même (Greg Perry). Dommage que toutes les maisons d'édition n'appliquent pas la même politique... Une dernière chose : maintenant que vous pouvez transformer votre Amiga en fax, ne jetez pas votre ancien télécopieur : revendez-le (il ne faut pas faire tout ce que dit la pub !)...

**Rachid Ouadah.**

**GPFax de GPSoftware**
Distribué par FFD
Prix : 750 FF
Système minimum : Amiga 1.3, 1 Mo de RAM, fax-modem classe 1 ou 2
recommandés : Disque dur, imprimante.

# INTERNET

***Internet est un ensemble d'ordinateurs reliés entre eux. Conçu à l'origine pour des besoins militaires, ce réseau informatique à grande échelle a été rapidement utilisé pour la recherche et l'éducation, aux Etats-Unis surtout.***

Maintenant accessible aux entreprises commerciales et aux particuliers, on pourrait le comparer à un ensemble de services Minitel, c'est-à-dire à un lieu unique ou toutes les informations et toutes les messageries seraient regroupées. Avec votre ordinateur, vous faites partie intégrante du réseau mondial, vous échangez du courrier avec les 30 millions de connectés, vous discutez en direct avec des copains à Lyon ou à Los Angeles (les distances n'existent plus sur Internet), vous allez chercher les fichiers qui vous intéressent (les derniers DP, les meilleures démos...). Bref, vous "surfez" dans cet univers, où tout est gratuit (sauf rares exceptions), à la recherche d'informations, de programmes, ou de nouvelles relations. De nombreux programmes et services existent sur Internet, et tous les jours d'autres sont créés.

## LE MAIL

Par exemple, le courrier électronique (ou E-mail), une des premières applications d'Internet, permet à toutes les personnes connectées et disposant d'une adresse E-mail d'échanger du courrier. Les avantages de ce service sont simples : il est rapide et économique. Rapide car il suffit de quelques minutes en général à un mail pour faire le tour du globe, économique vu que, comme tous les services d'Internet, il est gratuit. Si vous ne connaissez personne sur Internet, qu'à cela ne tienne, il y a mille et une façons de faire connaissance avec d'autres Netsurfers... De plus, dans un futur proche, tout le monde s'échangera son adresse E-mail comme on donne de nos jours un numéro de téléphone.
Une adresse E-mail se presente sous la forme suivante :

jdrew@cryo. cryogenic. com

et se comprend ainsi : jdrew = login de la personne (ressemble en général au nom - ici Jim Drew-), cryo = nom de la station, cryogenic = nom de la société et enfin une terminaison qui peut être par exemple : com (pour "commercial"), fr (france), gov (government -américain-), edu (université -américaine-), ca (canada), de (allemagne), etc...

## LES NEWS

Les News sont un des services les plus prisés d'Internet. Ce sont des forums à thèmes (Newsgroups) où tous les utilisateurs peuvent lire mais surtout écrire, donnant ainsi lieu à des débats animés et plus ou moins sérieux. Les thèmes varient du plus rébarbatif au plus original. Vous pouvez donc participer tout aussi bien à des débats sur la religion, sur les bières de tous les pays, sur les MacDonald's, la politique et bien d'autres encore. Comme il m'est absolument impossible de citer tous les 3167 Newsgroups auquels j'ai actuellement accès, je me contenterais de vous faire une petite sélection :
- soc. culture. french : Discussions animées sur toutes les facettes de la culture française
- fr. rec. humour : Echange d'histoires drôles, et annecdotes croustillantes
- fr. petites-annonce. divers : Petites annonces

Mais aussi une multitude de newsgroups autour de l'Amiga qui réunissent tous les amigaïstes connectés (et ils sont nombreux) :
- fr. comp. sys. amiga : le seul groupe à la fois amiga et francophone !
- comps. sys. amiga. advocacy : discussions du genre'mon Amiga est mieux que ton pc'mais aussi une mine de rumeurs aussi fausses et inexactes les unes que les autres sur le rachat de Commodore
- comp. sys. amiga. applications : comment mieux se servir de tout vos logiciels préférés
- comp. sys. amiga. audio : comment faire du son sur Amiga
- comp. sys. amiga. datacomm : faire communiquer son Amiga
comp. sys. amiga. emulation : tout sur l'emulation sur Amiga, mais depuis peu, ce groupe est devenu le point de rencontre de tous les adeptes d'Emplant. Jim Drew (le concepteur d'Emplant) y fait de très fréquentes interventions !
- comp. sys. amiga. games : tout sur les jeux sur Amiga
- comp. sys. amiga. graphics : dessiner sur Amiga
- comp. sys. amiga. hardware : le groupe des bidouilleurs, aussi celui à consulter avant tout achat hard mais surtout un service d'appel au secours de nombreux amigaïstes en détresse devant leur Amiga malade. Si vous regardez bien vous pourrez même trouver quelques interventions de Dave Haynie en personne
- comp. sys. amiga. introduction : le groupe pour débutants sur Amiga
- comp. sys. amiga. marketplace : petites annonces sur du matériels Amiga, malheureusement la pluspart de celles-ci proviennent des Etats-Unis.
- comp. sys. amiga. multimedia : Le multimedia sur Amiga.
- comp. sys. amiga. programmer : Le rendez-vous des programmeurs sur Amiga. Vous y bénéficierez encore pour un certain temps d'un service d'aide au client de la part de SAS ou tout du moins de la part des programmeurs de la version Amiga (arrêtée hélas).
- comp. sys. review : ce groupe ne contient que des test de logiciels ou de programmes faits par les utilisateurs.
- comp. unix. amiga : discussion sur NetBSD, Linux68000, Aminix et autres Unix sur Amiga.

Comme vous le voyez à cette liste non exhaustive, vous avez l'embarras du choix en ce qui concerne l'Amiga. Soyez donc assurés que vous trouverez forcément votre intérêt, qu'il soit sur Amiga ou non.

## FILE TRANSFER PROTOCOL (FTP)

FTP est un service qui, comme son nom l'indique, fournit à tous les utilisateurs d'Internet la possibilité de télécharger divers fichiers ou programmes du domaine public. Sachez que vous disposez de plusieurs Tera-octets de données éparpillées dans le monde entier et accessibles gratuitement. Les sites les plus complets sont ftp. wustl. edu et ftp. funet. fi
Mais pour Amiga, il existe un certain nombre de sites'Aminet'. Un site Aminet est un site FTP où se trouve un répertoire Aminet qui contient la plupart des logiciels du domaine public. Chaque logiciel envoyé sur un des sites Aminets sera automatiquement recopié sur les autres. Ainsi, quel que soit le site Aminet où vous vous connectez, vous trouverez les mêmes logiciels dans les mêmes répertoires.

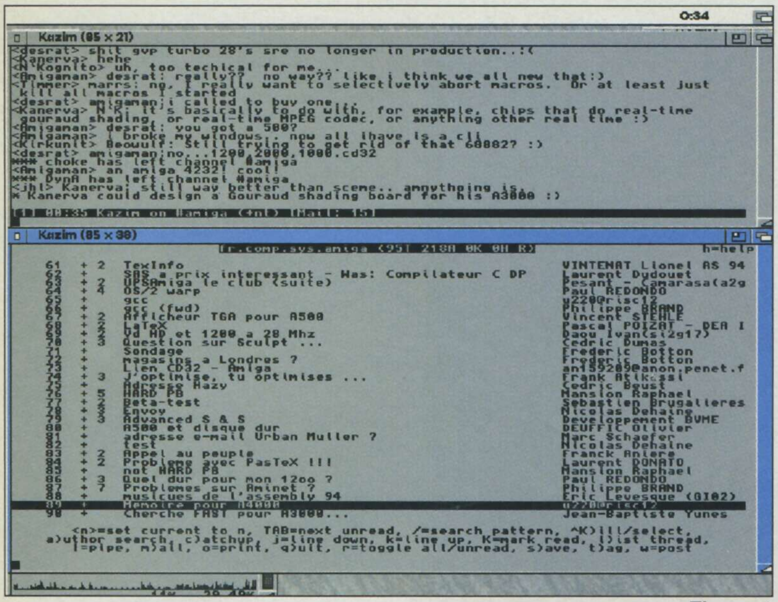



Figure 1

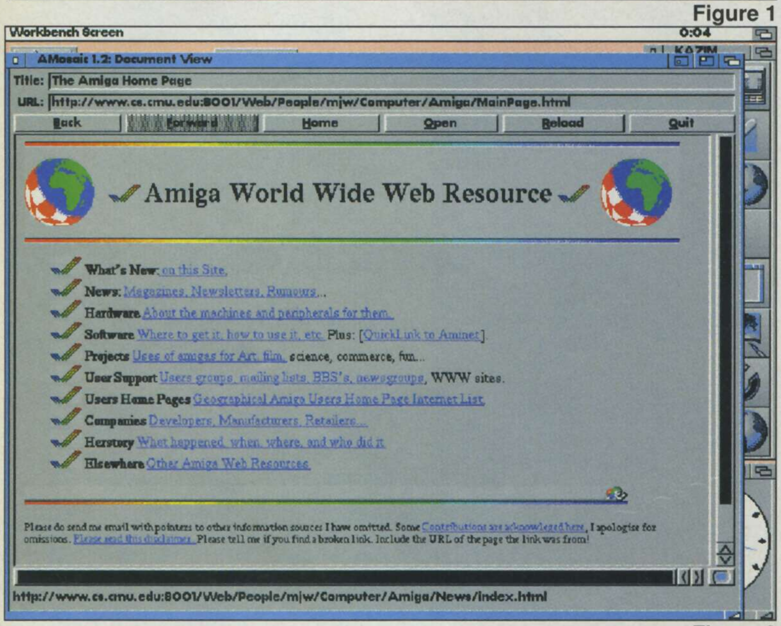



Figure 2

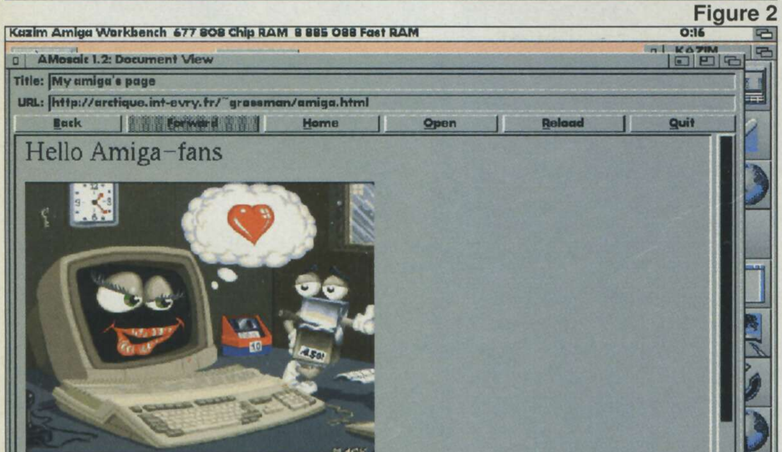



Figure 3

Quelques sites Aminet :

ftp. netnet. net
ftp. src. doc. ic. ac. uk
ftp. uni-paderborn. de
ftp. eunet. ch
ftp. luth. se

Attention !!! A l'heure où vous lirez ces lignes, le CNAM disposera enfin du premier site Aminet en France ! Nous tenons donc à remercier Archos qui a offert un disque de 1 Go pour ce site, ainsi que Pascal Lauly et Sébastien Laine qui administrent la section Amiga du CNAM et qui ont fait toutes les démarches nécessaires. Alors n'hésitez plus, si vous cherchez un site Aminet en France : ftp. cnam. fr.

Le site de Funet (ftp. funet. fi), même s'il n'est pas Aminet, est très complet et reste une bonne source pour tout les logiciels plus rares sur Aminet comme par exemple toutes les démos de la dernière Assembly.

Lorsque vous vous connectez à un site FTP, vous aurez à rentrer un login et un mot de passe. Tous les services précédents étant accessibles au grand public, ils acceptent donc tous le login'anonymous', ils vous demanderont alors votre adresse E-mail (c'est pour cela qu'on les appelle des sites FTP-anonymous). Sachez que, dans tout les sites, les fichiers qui vous intéressent se trouvent dans le repertoire /pub, et que, en général, les programmes Amiga se trouvent dans /pub/amiga ou /pub/aminet. Attention aux majuscules/minuscules : elles ont leur importance pour les noms de fichiers.

Si vous êtes à la recherche de belles images, vous pouvez vous connecter au ftp. funet. fi avec le login'pictures'(pas de mot de passe nécessaire).

## INTERNET RELAY CHAT (IRC)

IRC pourrait être comparé à une sorte d'énorme immeuble avec une multitude de pièces, où des gens du monde entier viendraient pour en rencontrer d'autres et pour discuter. C'est le seul endroit, il me semble, où je peux discuter en direct et en même temps avec un australien, un américain ou un finlandais sans dépenser un seul centime. Même si au début vous allez vous retrouver un peu perdus, n'abandonnez pas car cela est normal (il y a un peu moins de 5000 personnes sur IRC, en moyenne), mais vous allez rapidement vous faire des amis. IRC est composé d'une multitude de channels (un peu comme des chaînes de télévision). Chaque utilisateur peut entrer dans un channel avec la commande /join # nom_du_channel (par exemple /join # amigafr). Toutes les personnes qui se trouvent sur un même channel au même moment peuvent discuter librement entre elles. Le nom du channel permet de situer les centres d'intérêt des personnes qui s'y trouvent ; ainsi # quebec est peuplé de québecois (et de francais aussi), # francais, c'est le contraire et # sex est explicite. Mais il y a surtout un monde Amiga plus que vivant sur IRC.N'hésitez surtout pas à nous rejoindre sur # amigafr, le channel Amiga français, ou, si vous avez des compétences en langue teutonne, vous pouvez visiter # amigager. Si vous désirez parler de l'avenir de Commodore, allez sur # amigascne, quant à # amiga, c'est le channel Amiga le plus peuplé où vous pourrez à la fois avoir des conversations passionnantes ou vous faire expliquer le fonctionnement de tel ou tel logiciel, par moment par l'auteur du logiciel lui-même !

Lorsque vous découvrirez IRC, vous risquez d'être rapidement surpris par des caractères cabalistiques et une ortograf kelke pe chokante. En effet, sur IRC, il est plus important de pouvoir taper rapidement ses idées que de respecter l'orthographe. De plus, pour pouvoir introduire un ton dans une phrase écrite, on a recours aux “smileys”. Pour les comprendre, penchez votre tête vers la

gauche et vous verrez un visage tantôt souriant :) tantôt triste : (.
Sur les channels anglophones (la grande majorité), vous risquez d'avoir des problèmes avec quelques abréviations comme : IMHO : in my humble opinion, brb : be right back, bbl : be back later, cu l8r : see you later, b4 : before. (Voir Illustration Internet-1)
Le channel # AMIGA a atteint un record d'audience mardi 29/11. En effet, une conférence y était organisée pour CEI, qui serait à ce jour le repreneur le plus probable pour Commodore. Jason Compton, du magazine on-line Amiga Report, a en effet fait participer Alex, de CEI, afin que les Amigaïstes d'Internet puissent lui poser les 1001 questions sur l'avenir de l'Amiga. Le nombre de personnes sur un même channel, dans l'histoire d'IRC, a été largement dépassé ce soir-là, avec en tout plus de 380 personnes, venues des 4 coins du globe, et se trouvant simultanément au même endroit virtuel. Qui a dit que l'Amiga était mort ?
La conférence doit se trouver quelque part dans le magazine, grâce à notre ami de # amigafr, j'ai nommé Kador :)

## LE WORLD WIDE WEB

Vous connaissez tous Amiga Guide, qui permet de consulter des documentations sur Amiga de façon interactive, juste en cliquant sur certains mots pour aller directement aux informations que vous recherchez.
Rajoutez maintenant de la couleur, du son, des images, de la vidéo. C'est déjà mieux, n'est-ce pas ? Maintenant, au lieu de vous limiter à votre disque dur, imaginez que les informations sont stockées sur plus de 10000 disques durs autour de la terre et que, toujours en cliquant sur certains mots, vous accédez aux tableaux du Louvre, aux définitions de l'Encyclopedia Britannica, aux photos satellite de la NASA, et à toutes les ressources Amiga possibles et imaginables, comme le nom d'utilisateurs Amiga dans le monde, des journaux "on-line" (Amiga Report...), les lieux d'achat et vente de matériel Amiga, des questions-réponses sur de nombreuses solutions logicielles ou matérielles, etc...
Voilà ce qu'est le Web : Un ensemble de serveurs qui forment une véritable "toile d'araignée" (traduction française du mot "Web"), et qui offre un ensemble colossal d'informations sur tous les sujets.
Une adresse vous permet de partir à la recherche de tout ce qui touche à l'Amiga : http : //www. cs. cmu. edu : 8001/Web/People/mjw/Computer/Amiga/MainPage.html (voir illustration Internet-2).
Les nombreux utilisateurs Amiga de par le monde ont eux aussi souvent une page sur le Web, décrivant leur passion pour leur machine (voir illustration Internet 3).
Les Multi-Users Dungeons (MUD), s'adressent à tous les fans de Jeux de Rôles qui pourront ainsi entrer dans un véritable monde virtuel, qu'il soit médiéval ou futuriste. Enfin vous ne serez plus esclave de l'emploi du temps de votre Maître du Jeu ou des autres joueurs : vous pourrez jouer à n'importe qu'elle heure de la nuit ou de la journée et y retrouver d'autres joueurs venu du monde entier avec qui vous pourrez bien sûr discuter mais aussi vous associer ou vous combattre. Essayez, vous ne le regretterez pas !

## LES OUTILS AMIGA POUR INTERNET

Un Amiga peut être relié à Internet, physiquement, de deux façons :
- soit l'Amiga est connecté à un réseau Unix avec une carte Ethernet
- soit il est connecté à un modem.
(J'omets volontairement les différents moyens, avec une carte Numeris ou en liaison point à point sur une autre machine en local, vu le nombre restreint de configurations de ce genre.)
Il existe différents types de cartes Ethernet pour Amiga : l'ancienne A2065, de plus en plus difficile à trouver, l'Ariane (distribuée par TecSoft), l'Hydra et enfin l'I-Card, seule carte pour le 1200 et le 600 (distribuées par SomeWare).
Avec une carte ethernet, l'Amiga relié à un réseau Unix ayant accès à Internet devient une partie intégrante du "Net", et peut accéder très rapidement aux informations de ce réseau. Ceci dit, cette solution reste isolée, puisqu'elle suppose d'avoir accès à un réseau Unix, souvent coûteux.
La solution de tout un chacun est définitivement le modem, qui n'arrête pas d'aller plus vite. N'importe quel modem EXTERNE fera l'affaire, et pourra aussi vous servir à envoyer et recevoir des fax ou à consultet le minitel (avec, par exemple, un modem US Robotics "Sporter", 14 400 bps, Fax, Minitel, pour moins de 2 000 F).
Une fois le modem installé, il vous faut la partie logicielle correspondante.
Cela dépend en fait du type de service Internet auquel vous allez vous connecter (voir plus loin).
Soit vous avez une connexion "Dial-Up simple", soit vous bénéficiez d'une connexion "Full IP".
"Dial-Up Simple" : Dans le premier cas, cela signifie que votre Amiga n'est qu'un "bête" terminal, et vous accédez en mode texte à un seul service à la fois, en principe. Les données arrivent sur le port série, et doivent être interprétées par un logiciel dit "émulateur de terminal". Les meilleurs DP/Shareware sont sans aucun doute TERM et TERMINUS. Ces programmes permettent de faire appeler le modem et de se connecter, et fournissent tout un éventail d'options, notamment liées au téléchargement des programmes sur d'Internet vers votre machine.
Cependant, comme il est assez contraignant de ne faire qu'une application à la fois (on a souvent envie de discuter avec des copains tout en lisant les dernières rumeurs sur le rachat de Commodore), deux programmes sont apparus. Ils ne peuvent fonctionner que si votre fournisseur vous donne accès à un shell Unix. En effet, ces deux programmes (DP bien sûr) nécessitent de faire tourner une espèce de serveur du côté Unix et un client du côté Amiga.
Le premier de ces "mini-serveurs" s'appelle Amiga Unix Windows (AUW), tandis que le deuxième se prénomme DNET.
Tous les deux permettent de lancer plusieurs fenêtres, l'une avec IRC, l'autre avec les News, et une troisième avec un shell par exemple. AUW est plus facile d'emploi, mais DNET est plus puissant, en effet, il vous permet de faire tourner Amiga Mosaic, et donc d'accéder aux nombreuses ressources du World Wide Web. Cependant, il est assez difficile à installer.
Les deux programmes possèdent leur propre émulateur de terminal, souvent rudimentaire, en complément à Term ou Terminus.

## "FULL IP"

Une connexion "Full-IP" signifie que l'Amiga, équipé du logiciel adéquat, fait partie intégrante d'Internet, en possédant une identité unique (connue sous le nom d'adresse I.P., qui signifie Internet Protocol). Dans ce cas, la machine ne reçoit pas des informations à la norme série, mais à la norme utilisée sur Internet, et appelée TCP/IP.
L'Amiga doit donc être capable de communiquer, toujours via le modem, en utilisant cette norme, en échange de quoi vous pouvez lancer autant d'applications que vous voulez, et tous les clients graphiques développés spécialement sur Amiga. Par exemple, il existe sur Amiga des clients et/ou serveurs pour Mosaic, IRC, FTP, le Mail etc...
Cet utilitaire s'appelle Amiga TCP/IP (ou, plus simplement, AmiTCP), et en est à la version 4.0. Cette der-

nière version est commerciale, mais vous pouvez utiliser la dernière version DP, la 2.3 ou 3.0 Beta, ou encore la version de démonstration de la 4.0.
Ce programme "installe", le temps de la connexion, une "couche" TCP/IP, et gère (du moins pour la dernière version) les connexions SLIP (Serial Link Internet Protocol) et PPP (Point-to-Point Protocol), les deux standards de connexion par Modem. De plus, il est possible de choisir une connexion "dynamique", si le fournisseur vous attribue une adresse IP différente à chacun de vos passages.
Il est bien entendu préférable d'opter pour cette solution, beaucoup plus complète, mais tout dépend de ce que vous propose votre fournisseur d'Internet.

### COMMENT SE CONNECTER ?

Tout d'abord, comptez large dans le nombre d'heures de connexion que vous prévoyez de passer sur Internet. C'est une drogue, et une drogue dure.
Tout est à votre disposition, sur Internet, sauf le temps. Vous pouvez trouver des interlocuteurs 24h/24, décalage horaire oblige. Vous passez d'un disque dur de 80 Mo à plusieurs Tera-Octets. Tout le DP Amiga, les démos, les modules, les images... sont là, à votre disposition. Ne comptez donc pas sur un fournisseur facturant la durée d'utilisation (et méfiez-vous surtout des 36 68 à 130F/heure).
Cherchez-donc plutôt un fournisseur demandant un abonnement mensuel à bas prix, un nombre d'heures de connection illimité et un service "Full IP" comportant tous les richesses d'Internet (c'est-à-dire ne proposant pas seulement l'E-Mail et les News, par exemple).

### CONTACTS :

(Attention : Les prix suivants sont les prix minimums, et pas toujours pour une connexion "Full IP". Cependant, les prix et le type de connexion peuvent varier très rapidement, donc le mieux est de vous renseigner auprès des différentes entreprises.)

World-Net : 3617 SCT (240 F par mois pour des accès le soir et le week-end)
France Net : 3615 FRANCENET (160 F/mois + 85F/heure)
DX-Net (Strasbourg) : Tél. 88 83 20 66 (360F/mois pour 10H + 29F/heure)
CalvaNet : 3616 CALVATEL (360F/an + 240F/mois + 80F/heure)

Après avoir choisi votre "provider" d'Internet, un problème survient : la disquette livrée avec votre abonnement contient des logiciels pour PC. Il va donc falloir (comme de coutume sur Amiga) se débrouiller. C'est d'ailleurs un très bon apprentissage d'Internet. Il vous faudra tout d'abord obtenir un émulateur de terminal auprès d'un copain ou d'une association de distribution de DP. Optez pour Term qui, selon nous, est le meilleur. De là, faites un FTP (sur ftp. netnet. net, répertoire pub/aminet/comm/tcp), et rapatriez le fichier binaire AmiTCP-demo-40. lha vers votre compte Unix. De là, téléchargez-le avec le protocole ZModem de préférence (plus rapide et plus sûr) de votre compte Unix vers votre disque dur. Toutes ces manipulations doivent de toute façon vous être décrites par le manuel ou l'aide en ligne de votre fournisseur d'Internet.
Nous vous souhaitons un agréable voyage au sein d'Internet, qui est sans nul doute le paradis des informaticiens. N'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements sur l'Amiga et Internet.

**Olivier'Kazim'Martinerie (kazim@alix. int-evry. fr, 1 60 76 64 42)**
**Daniel'Pala'Grossmann (raistlin@alix. int-evry. fr)**

# USENET le réseau en direct

### WORDWORTH

La bataille entre Wordworth et FinalWriter continue de plus belle, à croire que, subitement, le traitement de textes est devenu un enjeu majeur sur Amiga. Wordworth annonce donc la disponibilité de sa version 3.1. Le coût de la mise à jour (3.0 à 3.1) est de 14.99 £. Cette nouvelle version ne contient toujours pas ARexx et les feuilles de styles mais il semble que ces fonctionnalités seront pour Wordworth 4.0.
D'autre part, Soft-logik (PageStream), annonce qu'il distribuera aux Etats-Unis les produits Wordworth et Datastore de Digita. Soft-Logik certifie que PageStream 3 importe directement le format Wordworth sans perdre la mise en page du document. Cela permet donc de faire le travail de base dans Wordworth et de réaliser la mise en page finale dans PageStream 3.

### STUDIO PROFESSIONAL

La dernière version de Studio Professionnal II vient de sortir. Celle-ci permet d'avoir une impression parfaite sur quasiment toute les imprimantes et spécialement les toutes nouvelles en couleurs comme l'Epson Stylus Color (en 720 dpi !) et la Canon BJ-600.

Arxon GMBH,
Assenheimer str 17,
D-60489 FRANKFURT,
tel : + 49-69-7896891,
fax : + 49-69-7896878

### VIDEO BACKUP SYSTEM

La version 3 de cet archiveur sur bandes vidéo arrive sur le marché. La nouvelle interface utilisateur est dans le style 2.0 mais nécessite le kickstart 2. x/3. x. On peut même changer la police de caractères du programme. Cette nouvelle version va 2 fois plus vite que la version 1.5 sur un 1200. 340 mb peuvent être stockés sur une cassette de 4 heures à une vitesse de 85 mb/heure. Avec compression, on obtient 520 mb et 130 mb/heure. Bonne nouvelle : on n'a plus à relire toute la bande pour n'extraire qu'un fichier car on peut en effet se positionner, en vitesse rapide, sur le fichier désiré.
Une autre fonctionnalité très intéressante est le mode `batch'permettant de réaliser une sauvegarde automatique, par exemple tous les soirs.

Lyppens Software Productions, Général Coenderslaan 25, 5623 lt EINDHOVEN,
tel/fax : + 31-40-461403,
e-mail : Hugo stack. urc. tue. nl

### SPICE

Un nouvelle version de ce très célèbre simulateur de circuits électroniques vient de sortir. SPICE3F4 est disponible dans le domaine public.

### IMAGE FX

Nova design annonce la version 2 de ce fameux logiciel de traitement d'image.
Celle-ci possède une visualisation `thumbnails'de toutes les images utilisées actuellement. Buffer illimité, nouveau générateur de textes, nouvelles méthodes de composition (multiplication, minimum...), nouveau générateur de script `batch', système de catalogue pour visualiser une bibliothèque complète d'images. Le nouveau manuel de 400 pages gère les cartes Retina II et III, Picasso II, Picccolo, Firecracker 24, IV-24, DCTV, HAM-E, Harlequin et toutes les cartes EGS (Spectrum Talon, Rainbow III), il gère également les scanners Epson 300/600/800 et le digitaliseur V-LAB YC, il imprime directement sur la Fargo Primera beaucoup de nouveaux modes de dessin (Smudge, Roughen, Disperse...) et enfin plein de nouveaux modes de conversion (Toaster, DPS PAR, TIFF, PIC, GRASP/GL, SGI RGB, WAVEfront, Soft-Image, MPEG, X-Windows, Abekas A60 Sun raster, FITS/PDS (format NASA).

## RUMEUR ?

La toute dernière rumeur (j'ai bien dit rumeur) annonce que CEI a déposé un chèque pour l'achat de Commodore International et de Commodore Electronics. Cette proposition n'est valable que jusqu'au 31 Décembre. Si les liquidateurs n'ont pas accepté l'offre à cette date, Alex Amor, président de CEI, retirera son offre.

## CYBERSTORM

Phase 5, la société ayant développé les cartes très célèbres Fastlane Z3 et Blizzard, vient de révéler les principales caractéristiques de sa toute nouvelle carte accélératrice. Autant le dire tout de suite, cela a l'air très alléchant ! La Cyberstorm a été développée pour satisfaire les utilisateurs les plus exigeants en rapidité de calcul et le résultat semble être là : la version 50 mHz du 68060 délivre 80 mips et 29 MFlops. La carte pourra même utiliser un 68060 à 80 mHz, quand celui-ci sera disponible.
La carte peut être équipée en premier d'un 68040 pour les utilisateurs n'ayant pas besoin immédiatement de 80 mips mais souhaitant garder une compatibilité ascendante à moindre frais.
Toute la carte a été développée pour avoir le maximum de flexibilité, c'est ainsi que l'on peut ajouter des modules d'extension. La carte Cyberstorm est composée d'un module de base remplaçant la carte CPU du 4000, d'un module CPU et d'un module mémoire se plaçant sur le module de base et d'un module IO en option. Ces modules sont complètement asynchrones d'une façon interne et externe (ex par rapport à l'Amiga et ses slots d'extention Zorro III). Le design de la carte permet de changer le processeur sans changer aucun autre composant.
Le module de mémoire peut recevoir 128 mbytes (simm) et l'accès à la mémoire peut aller jusqu'à 66 mb/secondes en mode Burst.
Le module optionnel de communication comprend un port SCSI-II permettant un débit de 10 mb/seconde, un port série avec son propre buffer permettant de très hauts débits sans perte de données, et un port Ethernet ce qui devrait combler les utilisateurs en environnement UNIX.
Une version'light'existe avec uniquement le contrôleur SCSI-II de même technologie que le fastlane Z3.
Les tests de performances sur une carte prototype ont montré un facteur d'accélération d'environ 3 par rapport à un 4000/40 25 mhz pour les applications graphiques courantes (Imagine, ADpro, Scenary Animator).
Notons que ces logiciels n'étaient pas encore optimisés pour le 68060.

## CYBERVISION

Phase 5, décidément très prolifique ces derniers temps, propose également une nouvelle carte graphique, la Cybervision64. Cette carte Zorro III est sans aucun doute très novatrice car basée sur le composant Trio64 qui comprend un processeur graphique très performant, un blitter 64bits, et un convertisseur numérique-analogique 24 bits très efficace. Cette technologie permet une bande passante de 135 mHz autorisant des résolutions NON-ENTRELACEES de 1280 x 1024 (256 couleurs), 800 x 600 (16 millions).
La Cybervision 64 est livrée avec un logiciel (même type que celui de la Picasso) permettant les glissements d'écran, les écrans virtuels, la sélection de la résolution à l'aide des requesters standards de l'AMIGA.L'émulation semble être très poussée, et proche du système.
On peut également ajouter que cette carte graphique possède un convertisseur hardware Planar-chunky permettant un facteur d'accélération de 6 à 8 pour l'émulation des modes de l'Amiga, et un switch électronique.
La Cybervision existe en 2 mb ou 4 mb. D'après un benchmark récent sur Usenet, la Cybervision 64 trace les droites 25 fois plus vite que le mode AGA en 256 couleurs, et le scrolling va presque 150 fois plus vite !!!

PHASE 5 DIGITAL PRODUCTS, Hombuger landstr. 412, 60433 FRANKFORT, ALLEMAGNE.TEL : (+ 49) 69 5481844. FAX : (+ 49) 69 5481845.

## GRAPHICS LANGUAGE

Une bonne partie de la librairie GL vient d'être portée pour l'Amiga.
Cette version est Shareware (20 $) ; Les passionnés de portabilité seront donc ravis de pouvoir développer avec GL qui est devenu un standard dans l'univers des actions de travail.

JASON WEBER, 403 MONTPELLIER DR., STAFFORD, VA 22554, USA.E-MAIL : JASON@NVL.ARMY.MIL

## PHOTOGENICS

Un nouveau logiciel graphique vient de voir le jour : Photogenics par la société Almathera. Certains utilisateurs vont déjà le comparer avec Photoshop ! Photogenics, disponible uniquement pour les 1200 et 4000, permet d'éditer plusieurs images à la fois (en HAM8) et de modifier celles-ci avec les outils de dessin classiques. Le logiciel permet également d'utiliser des fonctions de traitement d'image comme l'"emboss', 'motion blur', 'pixelise'...
Photogenics reconnaît quasiment tous les formats de fichiers (IFF, JPEG, GIF, BMP, PCX...).
L'Alpha-Channel, l'Undo-Redo, le Drag & Drop sont également supportés, bref, un pavé dans la mare de DPaint, Brillance et ADpro, même si les fonctionnalités ne sont pas toutes regroupées dans Photogenics. Prix : 54,95 ukp (environ 480 francs !).

ALMATHERA, SOUTHERTON HOUSE, 92-94 CHURCH HOUSE, MITCHAM, SURREY, CR4 3TD, ROYAUME-UNI.
TEL : 0181- 687 0040.
FAX : 0181- 687 0490.

## MUIBUILDER V2.0

Eric TOTEL vient de sortir la nouvelle version de son fantastique générateur d'interface MUI. A ne pas manquer. Disponible sur Aminet.

## FINANCEMASTER

La version 2 de FinanceMaster, un logiciel commercial d'aide aux investissements en bourse, est en cours de dévelopement. Cette nouvelle version sera totalement différente de la version 1.02 et sera certainement Freeware.
FinanceMaster 2 est axé sur la flexibilité de l'affichage des valeurs boursières (possibilité de définir ses propres fonctions mathématiques) permettant de faire une analyse technique très puissante. Plusieurs valeurs différentes peuvent êtres affichées en même temps. Les graphiques peuvent l'être sous forme de points & figures, de batonnets, de candlesticks...
Le téléchargement pourra désormais accéder à l'historique des valeurs. En revanche, la gestion de portefeuille et la détection automatique des signaux est temporairement retirée du logiciel.
FinanceMaster II devrait être disponible mi-1995 et nécessitera MUI ainsi que ISAM.

CHRISTOPHE POTTER, 36 BIS, RUE DE LA TOUR D'AUVERGNE, 75009 PARIS, FRANCE.E-MAIL : POTTER@PATPSERV.EPFL.CH

## EGS 7.1

Une nouvelle version du système graphique EGS vient de sortir. La version 7.1 est disponible sur Internet (orion. etsu. edu/pub/incoming/) sous le nom EGS System7update. lha. Cette version est notamment plus rapide, elle permet d'iconifier les fenêtres et utilise le Drag & Drop.

Meilleurs voeux à toutes et à tous !

**Christopher Potter**

# LE COURRIER DES LECTEURS

*Vous posez une question. Nous répondons à la question.*

## PROFESSION DÉBUTANT

Monsieur,
Depuis Septembre 93 je pianote sur un Amiga 1200 sans disque dur.
Les disquettes de magazines Amiga contiennent souvent plusieurs programmes utilitaires ou ludiques. J'aimerai savoir comment transférer les fichiers pour avoir juste un seul de ces programmes sur un support magnétique qui s'appelle disquette 3 pouces 1/2. Si ce programme est un gestionnaire de fichiers, un traitement de texte, un logiciel de gestion bancaire, quel sera le chemin pour l'opération "imprime" ?

**François Dominique, Harfleur/Beaulieu (76).**

Je suppose que vous avez commis un lapsus au sujet de votre expérience et que vous avez commencé en Septembre 94 et non en Septembre 93...
Pour copier un fichier d'une disquette à une autre il existe deux méthodes. La première consiste à utiliser un gestionnaire de fichiers tels DirOpus, DirWork 2 (disponibles tous deux dans le commerce) ou encore FileMaster ou DiskMaster (disponibles dans le domaine public) et de copier du disque d'origine (la source) vers le ram disque ou directement vers la disquette destination si vous posséder un deuxième lecteur de disquettes. Autrement vous devrez
copier le fichier du ram disque vers la disquette destination. Cette procédure devrait être expliquée en détail dans les documentations fournis avec les logiciels précités. (en ce qui concerne le ram disque, cette notion est abordée dans le manuel de votre Amiga).
La deuxième méthode exploite les qualités intuitives et "visuelles" de l'Amiga. Introduisez la disquette "Amiga Workbench" fournie avec votre Amiga. Une fois que l'icône Ram disk apparait, ouvrez là en cliquant dessus. Insérez la disquette où se trouve le programme qui vous intéresse. Déplacez son icône dans le RAM disk, patientez, puis insérez votre disquette destination et déposez le programme directement sur l'icône de cette dernière. Et voilà, c'est fait.
Le chemin de l'opération "imprime" du programme utilisé dépend de ce dernier. Il est indiqué dans la documentation.

## NON

Bonjour, j'aimerais savoir s'il était possible d'échanger ma collection de Pin's parlant TF1 contre un abonnement à votre magazine.

**Emile Ehunui, Lyon (75).**

Non.

## AIDEZ-LE

Chère Amiga Revue,
Je vous écris car, fidèle lecteur, j'espère que vous pourrez m'apporter vos lumières sur un gros problème.
En effet, possédant un Amiga 2000 et fidèle depuis longtemps à Commodore, j'ai profité d'une superbe occasion pour acheter pour un ami débutant un CDTV. Mais pour mon malheur il manque juste un trackball à infrarouge servant en l'occurrence d'interface pour le branchement de joysticks. Ayant écumé toutes les boutiques de ma région même les plus réputées, j'aimerais savoir s'il existe une issue à ce qui paraît être devenu une mission impossible depuis la déconvenue de Commodore.
J'implore donc votre secours et vous remercie d'avance. Recevez ma gratitude éternelle.

**René Erill, Agole (34).**

Cher monsieur, réjouissez-vous car il existe une solution à votre problème. Vous ne trouverez pas de trackball infrarouge pour CDTV dans les boutiques (ou alors avec beaucoup de chance) et encore moins dans les grandes surfaces. La fabrication du CDTV arrêté depuis longtemps et son échec commercial l'ont enterré dans tout les sens du terme. Le mieux qu'il vous reste à faire est d'éplucher les petites annonces parues dans la presse Amiga. Si au bout de 5000 annonces vous ne trouvez toujours rien, décidez-vous à passer la vôtre. Vous n'aurez plus ensuite qu'à attendre le Père Noël. Et croyez bien que dans votre cas, il existe.

## AMOS

Bonjour à toute la rédaction et bravo pour la qualité d'Amiga Revue qui ne cesse de me surprendre, agréablement bien sûr !
Voici l'objet de cette missive : j'ai crée un jeu en Amos avec graphismes, bruitages (hum !) et heu... "musique". Lorsque je le lance sous

# H.U.G.O.T

**Vente par correspondance & Show-room**

**ET MAINTENANT, C'EST UN MAGASIN !!!**


**106, rue de Montreuil• 75011 PARIS**
Du lundi au samedi de 10h à 19h
**Tél. : 16 (1) 43.79.55.55**
**Fax : 16 (1) 43.79.29.22**


**Achat et Vente de Matériel et Logiciels D'OCCASION**

## Le NOUVEAU service HUGOT !

Ouverture d'un département technique : **devis Gratuit**
Réparation • installation DDurs • Ca.. d'extention • Ca.. accélératrices.

**Un problème avec votre Amiga ?**
*Téléphonez-nous, nous vous recevrons tout de suite (sur rendez-vous uniquement)*

**Une Urgence ?**
*Nous vous proposons le FORFAIT ESPRESS Réparation en 1HOO (selon type de la panne)*

**DISPONIBLE !**
AMIGA 600 : 1050 FTTC
AMIGA 500 : 1190 FTTC
AMIGA 500+ : 1250 FTTC

**Disponible MONITEURS**

| | |
|---|---|
| 1083 S | 1690 Frs |
| 1084 ou 1085 | 1290 Frs |
| 1934 | 1890 Frs |
| 1438 autoscan | 3090 Frs |

**NOUS SOMMES LES N°1 DE LA REPARATION ET DU SERVICE TECHNIQUE AMIGA**

### LECTEURS

| | |
|---|---|
| Externe A500/600/1200 | 490 Frs |
| Interne A500/600/1200/2000 | 460 Frs |
| Externe HD A500/600/1200/2000 | 1190 Frs |
| Interne HD A500/600/1200/2000 | 1190 Frs |

### EXTENSIONS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500/500+** | |
| 512 KO AVEC HORLOGE | 279 Frs |
| 2 MO | 990 Frs |
| **AMIGA 600** | |
| 1 MO avec HORLOGE | 479 Frs |
| **AMIGA 1200** | |
| A 1208 2 Mo | 1690 Frs |
| A 1208 4 Mo | 1990 Frs |
| AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo | 750 Frs |
| AMEM 32 Bit 4 Mo | 1990 Frs |

### DISQUES DURS

**AMIGA 500/500+ Livré avec controleur+Rom switcher+Extention Mémoire+Notice+Disquettes d'installation et Formaté**

| | |
|---|---|
| Boitier + carte contrôleur | 990 Frs |
| HD 80 Mo | 1990 Frs |
| HD 170 Mo | 2290 Frs |
| HD 210 Mo | 2490 Frs |
| HD 340 Mo | 2990 Frs |
| **AMIGA 600/1200** | |
| Interne 2"5 | |
| HD 60 Mo | 1090 Frs |
| HD 80 Mo | 1175 Frs |
| HD 120 Mo | 1690 Frs |
| HD 210 Mo | 2090 Frs |

**C'est du délire !**
Interne 3"5

| | |
|---|---|
| HD 120 Mo | 1350 Frs |
| HD 260 Mo | 1550 Frs |
| HD 350 Mo | 1690 Frs |
| HD 420 Mo | 1890 Frs |
| HD 540 Mo | 2450 Frs |

### LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

| | |
|---|---|
| PERSONAL PAINT + PAINTER 3D | 290 Frs |
| DELUXPAINT IV AGA | 790 Frs |
| BRILLANCE | 890 Frs |
| MORPH PLUS | 1690 Frs |
| ADPRO 2,5 | 1690 Frs |
| CALIGARY 24 | 1590 Frs |
| REAL 3D | 990 Frs |
| FUN COLOR | 149 Frs |
| SCENERY 4.0 | 690 Frs |
| IMAGEFX | 2290 Frs |

### CARTES ACCELERATRICES

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500 | 1290 Frs |
| TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A1200 | 1590 Frs |
| TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200 | 2990 Frs |
| TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30 | 2590 Frs |
| TURBO 68030 + 4MO : rend A500 en A4000/30 | 3590 Frs |
| **AMIGA 1200** | |
| TURBO 68020 28 Mhz: 2 supports copro extensible à 8 Mo | 1950 Frs |
| TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo | 1990 Frs |
| TURBO 68030 28 Mhz + 4MO + option SCSI2 + MMU | 2990 Frs |
| A12030 TURBO 4/40 : | 4790 Frs |
| A12030 TURBO2 4/50 : | 6490 Frs |
| **AMIGA 2000** | |
| SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000 | 1290 Frs |
| GFORCE : | 9990 Frs |
| COMBO 340 : | 6490 Frs |
| **AMIGA 4000** | |
| A4 440 TURBO | 10990 Frs |

### LOGICIELS VIDEO

| | |
|---|---|
| SCALA TITLER | 590 Frs |
| SCALA MM211 | 1490 Frs |
| SCALA MM300 | 2990 Frs |
| VIDEO DIRECTOR | 1390 Frs |
| VIDEO BACK UP | 499 Frs |
| SCALA VT 100 | 390 Frs |
| ECHO 100 | 1990 Frs |
| EVASION 24 | 490 Frs |
| EX-GLOCK | 290 Frs |
| EX VCR | 1990 Frs |

### LOGICIELS BUREAUTIQUES

| | |
|---|---|
| BUDGET FAMILIAL | 279 Frs |
| EXCELLENCE | 590 Frs |
| FINALCOPY II (Promo) | 790 Frs |
| PROWRITE | 490 Frs |
| MAXIPAN 4 | 450 Frs |
| PROPAGE 3.1 | 990 Frs |
| PROPAGE 4.1 | 1490 Frs |

### ALIMENTATION

| | |
|---|---|
| A500/600/1200 | 490 Frs |

**DISPONIBLE** Alimentation A500/A600/A 1200 = 490 Frs

### SOURIS

| | |
|---|---|
| SOURIS MECANIQUE | 160 Frs |
| SOURIS OPTIQUE | 350 Frs |
| STYLO OPTIQUE | 350 Frs |
| TAPIS DE SOURIS | 39 Frs |

### CABLAGES PROMO

| | |
|---|---|
| NAPPE 2"5 - 2"5 | 79 Frs |
| NAPPE 2"5 - 3"5 | 99 Frs |
| PERITEL | 95 Frs |
| MIDI | 79 Frs |
| NUL MODEM | 95 Frs |
| MINITEL | 95 Frs |
| IMPRIMANTE | 95 Frs |
| CABLE AMIGA TELEVISION | 159 Frs |
| CABLE AMIGA MINITEL | 95 Frs |
| RALLONGE VIDEO AMIGA | 165 Frs |
| ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA | 165 Frs |
| QUADRUPLEUR DE JOYSTICK | 209 Frs |
| PROLONGATEUR JOYSTICK | 89 Frs |
| COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK | 209 Frs |
| ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA | 129 Frs |
| CABLE CD 32 PERITEL | 109 Frs |
| ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083 / 1084 / 1085 AMIGA | 289 Frs |
| CABLE POUR AMIGA 1083 | 289 Frs |
| CABLE POUR AMIGA 1084 | 289 Frs |
| PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE | |
| 2 entrées 1 sortie | 389 Frs |
| 4 entrées 1 sortie | 689 Frs |
| ADAPTATEUR DE MODEM | 89 Frs |
| ADAPTATEUR DE SOURIS | 85 Frs |
| PARTAGEUR IMPRIMANTE | 169 Frs |
| PARTAGEUR VGA | |
| 2 entrées 1 sortie | 389 Frs |
| 4 entrées 1 sortie | 689 Frs |
| CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS | 189 Frs |
| CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE | 209 Frs |
| CABLE SCSI1/CABLE SCSI2 | 289 Frs |
| CABLE SCSI INTERNE | 189 Frs |
| CONNECTEUR 23 PTS MALE | 49 Frs |
| CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE | 49 Frs |
| CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS | 59 Frs |
| SUPPORT COPIES | 289 Frs |
| PRISES SUR TENSION | 289 Frs |

### CO-PRO MATHEMATIQUES

| | |
|---|---|
| Précisez PGA ou PLCC | |
| 68882 20 Mhz | 590 Frs |
| 68882 33 Mhz | 790 Frs |
| 68882 40 Mhz | 990 Frs |
| 68882 50 Mhz | 1290 Frs |

### BARETTES SIMM 32 BIT

| | |
|---|---|
| **AMIGA 1200 et 4000/30/40** | |
| pour 2 Mo 32 Bit | 990 Frs |
| pour 4 Mo 32 Bit | 1390 Frs |

### DISQUETTES

| | |
|---|---|
| 3"5 DF FF | 3,60 Frs |
| 3"5 DF HD | 5,60 Frs |

### ROM PROMO

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| ROM 2.0 | 190 Frs |
| ROM 1.3 | 190 Frs |
| **A 600 :** Kit Rom rend A 600 en A 500 | 290 Frs |
| **A 1200 :** Rom share rend A 1200 en A 500 | 650 Frs |
| Change Kick Start | 379 Frs |

### VIDEO

| | |
|---|---|
| VIDI 12 | 990 Frs |
| VIDI 12 RT | 1590 Frs |
| VIDI 24 | 2490 Frs |
| DCTV | 1990 Frs |
| DCTV (4000) | 2290 Frs |
| GST 40 | 2290 Frs |
| GST GOLD AF | 3650 Frs |
| GLOCK GVP | 3190 Frs |

### IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| CANON BJ-10SX | 1850 Frs |
| CANON BJ-200 | 2590 Frs |
| HP DESKJET 550C | 4490 Frs |
| HP DESKJET 510 | 2490 Frs |

### DIVERS

| | |
|---|---|
| DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur | 349 Frs |
| SCANNER A MAIN | 1250 Frs |
| QUARTER 5.0 | 390 Frs |
| QUARTER TOOLS DELUXE | 890 Frs |

### CARTES GRAPHIQUES

| | |
|---|---|
| **AMIGA 2000/3000/4000** | |
| SPECTRUM | 3690 Frs |
| OPAL VISION | 3990 Frs |

### CARTES CONTROLEURS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 2000/3000/4000** | |
| A 4008 | 1390 Frs |
| **AMIGA 2000** | |
| 2000/SCSI | 600 Frs |

### MUSIQUE

| | |
|---|---|
| DSS + GVP | 990 Frs |
| HOME MUSIC KIT | 349 Frs |
| INTERFACE MIDI | 149 Frs |
| BARS ET PIPES | 990 Frs |
| **PROMO** : HOME MUSIC KIT + INTERFACE MIDI | 349 Frs |

---

**Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.**

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport. Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

**NOM :** ..............................

**ADRESSE :** ..............................

**CODE POSTAL :** .................... **VILLE :**

**Tél. :** ..............................

**Date :** .................... **Signature :** ....................

| DESIGNATION | QTÉ | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires | Total : | |

Amos cela fonctionne bien mais le drame commence lorsque je désire le lancer directement sans passer par Amos. En clair, j'insère la disquette contenant mon oeuvre dans le lecteur mais aucun chargement ne s'effectue. Le seul graphisme qui s'affiche est celui de la séquence de démarrage (la main tenant une disquette).

Ayant visionné le contenu d'autres disquettes (de jeu entre autres), j'ai constaté que toutes portaient dans leur catalogue les termes C, S, Devs, Libs et L, alors qu'ils ne se trouvent pas sur ma disquette. Cela serait-il une cause de non-démarrage ? Si oui que faire ? J'en appelle à vos magiciens des octets, sorciers du drive. Quelle est la solution ? Vous êtes mon seul, dernier, ultime (bon, bon, ça va ! on a compris) espoir ! Merci par avance.

**Loïc Garnaud, Aussac-Vadalle (16).**

Vous avez presque vu juste. Il manque en effet certains de ces répertoires. La dernière fois que j'ai lancé Amos sur mon Amiga, c'était parce que je rencontrais un problème insoluble : la disquette s'est brisée en mille morceaux (ben oui, je l'ai lancée ! hu hu hu, quel humouuuuuuur). Un instant, je cherche dans mes souvenirs... scrouitch. Oui voilà, en fait il manque deux choses pour que votre disquette démarre. D'une part, il faut que le boot sector (secteur boot) soit valide. Si vous comparez (à l'aide de n'importe quel logiciel DP qui porte le préfixe Boot comme Boot-X, Boot Doctor, etc...) celui de votre disquette à celui d'une disquette qui fonctionne normalement, vous remarquerez qu'ils sont différents. Le boot secteur de votre disquette ne permet pas au système de démarrer. Pour installer un boot secteur heu bootable, il suffit de taper la commande "Install DF0:". Et hop !

Une fois cette lourde tâche accomplie, je vous conseillerais de copier sur le disque tous les répertoires (libs, devs, et l) présents dans le disque Amos original car votre programme doit sûrement faire appel à certaines bibliothèques (libraries) et drivers. Faites en l'expérience dans l'interpréteur en mode direct : retirez la disquette Amos et tapez "cos". Avant même de signaler l'erreur de syntaxe, Amos vous demande d'insérer le disque. Choisissez le bouton "annuler" dans le requester qui apparait. Insistez et vous verrez s'affiche le message "can't find mathtrans.library" ou un truc dans le genre. Après, c'est la syntax error puis le plantage (c'est comme ça que cela se passait sur mon A500 avec Amos 1.3).

Une fois ce travail d'Hercule achevé, il vous reste l'ultime challenge : écrire la startup-sequence, sans laquelle votre programme ne pourra jamais mais alors jamais démarrer. La startup-sequence est un fichier texte qui contient dans l'ordre la liste des commandes et programmes à executer et qui est lue après le boot. Créez d'abord un répertoire S sur votre disquette. Disons maintenant que votre programme compilé porte le nom de PacMan94 (original non ?). Prenez un éditeur de texte banal, tapez la ligne suivante : "PacMan94". Sauvegardez le fichier texte sous le titre de "Startup-sequence" dans le répertoire S. Vérifiez que votre jeu est bien sur la disquette et bootez moi ça. A partir de là, tout devrait bien se passer (à peu près comme un accouchement vous voyez le genre ?).

Pour mieux comprendre le principe de la startup-sequence, consultez votre manuel Amiga Dos et observez celles qui vous passent sous la main.

## LE MEILLEUR PORC LA FIN

Messieurs,

Vous êtes lamentables !

Je me suis fendu de 45 balles pour acheter votre SPECIAL ENVIRONNEMENT AMIGA... J'aurais du prévoir que ce serait bidon comme tout le reste. On pouvait pourtant espérer que les difficultés de la machine vous auraient tirés de votre sommeil, mais non. Depuis 87, année où j'avais espéré (et où il était raisonnable d'espérer) d'assez jolies choses en télé avec cette machine, je rencontre chez Commodore (donc chez vous) la même paresse suicidaire : il ne suffit pas de se complaire dans le narcissisme naïf du FANZINE pour impressionner son monde. L'Amiga est une machine mourante, tout le monde le sait. Et en présentant sous le nom de "guide", des articles publicitaires pour des softs archi-connus, vous confirmez son obsolecence.

L'Amiga en vidéo, par exemple, est une vaste blague, sauf pour l'amateur friqué (sic), puisque tout le marché raflable (polices de caractères, système de montage virtuel et diffuseurs) appartient déjà au Mac ou au PC. Le seul micro-créneau éventuel, le son, très mal traité sur Mac donc encore accessible à l'Amiga se trouve réduit dans votre "guide" au sampling bénin qui ne peut intéresser que quelques rappeurs adolescent soucieux de perdre un maximum de temps. Vous dites que le direct-to-disk existe depuis 3 ans... Exact, sur Atari par exemple. Sur Amiga ? J'imagine que si MAD a fait faillite c'est, entre autres raisons pour avoir tenté d'en proposer (au SATIS 93).

La liste des manques (pas de portable, pas de standardisation, absence de drivers, support hyper-léger...) serait et d'ailleurs je serais bien incapable de l'établir faute d'avoir eu la patience de mener l'expérience jusqu'au bout.

Si l'on voulait tirer, pour conclure, la morale de cette triste histoire, on pourrait observer une chose étrange : n'ayant jamais réussi à atteindre le niveau de sérieux minimal, l'Amiga aura finalement fait le jeu de ses rivaux soit disant "professionnels". Une machine ouverte est à priori plus sûre qu'un système fermé. Mais votre infantilisme, conjugué à la dispersion de Commodore, en a fait une machine brouillon. Dommage !

**Michel Dupont, Ivry (94).**

Monsieur, je m'étonne que vous connaissiez si peu votre sujet alors que vous prétendez être sur Amiga depuis l'année 1987. Même au temps où Amiga Revue s'appellait Commodore Revue, ce magazine était déjà indépendant de Commodore France ou de Commodore Inc. Le plus inculte de tous les Amigaïstes le sait. Pas vous. Où étiez-vous de 87 à 94 ? A la recherche d'un revendeur Amiga en Amazonie ? Un ex-salarié de MAD reprend en charge la revue et vous allez nous écrire pour nous dire que notre service après

vente n'est pas satisfaisant ? Ce n'est pas Amiga Revue qui vend l'Amiga, ce n'est pas Amiga Revue qui doit en faire la pub télé (quoique maintenant c'est presque ça). Ce n'est pas de notre faute si Commodore France a géré son affaire comme une épicerie. Vous marquez vraiment un mauvais point en nous confondant.

En ce qui concerne notre Guide Environnement, sachez que ce n'est pas de la pub. Si les logiciels sont archi-connus comme vous dites, c'est parce que c'est un guide, un GUIDE ! Ca veut dire, d'après le Dictionnaire du Français au Collège de Larousse : "ouvrage qui contient des renseignements classés sur tel ou tel sujet". Vous comprenez ? On ne va pas parler des logiciels archi-inconnus, peu répandus car généralement mauvais. D'autre part, on guide une personne qui a une faible ou moyenne connaissance dans un domaine. Or, vous, qui vous activez sur Amiga depuis 87..., vous semblez connaître tout. Vous n'aviez donc pas besoin de ce Guide.

Vous déclarez qu'il faut être un amateur fortuné pour se mettre à la vidéo sur Amiga. Faisons les comptes pour un système DE BASE : 1 Amiga 1200 équipé de 4 mégas de fast et d'un disque dur de 120 mégas se trouve désormais à un peu plus de 5 000 F (si on cherche bien). Ensuite : un genlock G-lock à (3 000 F), plus DSS 2.0 à (700 F) pour "perdre du temps", plus Image F/X à (900 F) pour triturer vos images, plus Scala MM211 (1 500 F) pour le titrage et les effets, plus Video Editor (1500 F) pour le montage et vous voilà paré. L'addition faite cela nous donne un total de 12 600 F (moniteur non compris).

Effectivement, il faut être "friqué". Mais essayez la même configuration sur PC ou Mac. Si vous vous en tirez à moins de 20 000 F, je me présente aux prochaines élections pontificales.

Concernant la partie son du guide, là encore vous critiquez un aspect de l'Amiga dont nous ne sommes pas responsables. Par contre, je me permets ce conseil : si Tonton Antoine est incapable d'éditer une startup-sequence, il est totalement calé dans son domaine, alors attention, s'il dit blanc, c'est blanc, s'il dit qu'il pleut alors que le soleil brille brille brille, il ne faut surtout pas le contredire.

Par contre, s'il n'existe toujours pas d'Amiga portable nous sommes fiers de vous annoncer qu'Amiga Revue est portable depuis son premier numéro. Nous rajouterons une poignée dès que nous dépasserons la barre des 100 000 lecteurs.

Pour tirer une morale à cette triste histoire, je dirais que vous avez écrit cette lettre sur un coup de colère. Ce qui peut nous arriver à tous et nous faire dire les pires mots. Vous avez le droit de critiquer cher monsieur, mais faites-le de manière constructive. N'avez-vous que le soucis de perdre votre temps pour nous écrire de telles inepties ? Pourquoi plutôt ne pas faire du Rap avec un sampler Amiga ?

**Amiga Revue**
**Courrier des lecteurs**
**23, rue du Faubourg Poissonnière**
**75009 PARIS**

# VOS PETITES ANNONCES

**Avec cette nouvelle année, formulons tous ici le souhait que ces messieurs accordent enfin leurs violons afin que l'avenir de nos machines s'en trouve du même coup dégagé de tout nuage !**
**Voici tout plein de PA qui devraient vous permettre de patienter...**
**Une petite prière : lorsque vous vendez du matériel, gardez, s'il vous plaît, le contact avec votre acheteur afin de pouvoir l'aider de vos précieux conseils, le cas échéant : vous vous rappelez de vos héroïques débuts, n'est-ce pas, merci !**

## COMMENT PASSER VOTRE PETITE ANNONCE ?

Le prix est de 30 F par annonce. Retournez ce bon, accompagné de votre règlement, avant le 25 Décembre pour parution dans Amiga Revue n°72. Libellez votre chèque à l'ordre de AmRev et envoyez le tout à :

Amiga Revue
23, rue du Faubourg Poissonnière
75009 Paris

POUR LES ABONNÉS GRATUIT !

## AMIGA 500

◆ Vends A500 avec 1 Mo chip RAM + Nombreux jeux prix : 1 000 Frs. Tél. : 39.19.26.67.

◆ Vends DD 120 Mo + 2 Mo RAM pour A500 et A500 + encore sous garantie. Type GVP impact série II : 3 000 Frs. Tél. après 19h au : 80.74.41.37.

◆ Vends Carte 68030 + 68882 25 mHz pour Amiga 500 : 1 500 Frs. Vends HD 52 Mo + 4 Mo RAM pour A500 : 1 500f ou les deux : 2 500f. Tél. David au : 47.25.38.11.

◆ Vends A500 + Lecteur ext + Disque dur + Ext mémoire + 15 logiciels pro et jeux : 4 000 Frs. Tél. : 47.22.31.58.

◆ Vends A500 + A590 (20 Mo + 3 Mo RAM) + 1084 + 30 jeux et nombreux utilitaires : 2 000 Frs. Tél. Ludovic au : 84.28.61.30.

◆ Vends Amiga 500 plus + A530 (2 Mo RAM, HD 120 Mo, 40 mHz) + Clarity 16 + nbreux log : tout ou séparé. Prix à débattre... Tél. après 19h : 82.24.58.63.

◆ Vends Amiga 500 ROM 2.0 à 1 000 Frs et HD GVP A500-HD+ 120 Mo plus 2 Mo de RAM : 2 500 Frs. Ou l'ensemble : 3 000 Frs. Package Amos complet avec l'interpréteur, le compilateur, les manuels et des DPs...) : 500 Frs. Tél. le week-end uniquement au : 53.59.34.70.

## AMIGA 1200

◆ Vends A1200 + DD80 Mo (plein) + Lecteur 3.5 ext nombreux disk (env 400, DP + jeux, utils, démos) + kit développeur (rkm + c) + nb revues + livres : 3 900 Frs. Tél. après 19h au : 48.46.85.71.

◆ Vends A1200 + Moniteur 1085s + quelques jeux + joystick : 3 200 Frs. Tél. Bureau : 46.41.18.31. Domicile : 43.83.89.65

◆ Vends A1200 + Overdrive 420 Mo + HD interne 220 Mo + Mbx (fpu+ 30 à 50 mhz) Moniteur 1084s : 9 000 Frs. Achète carte mère A4000 et/ou Cyberstorm. Tél : 74.76.75.36.

◆ Vends A1200 + HD 80 Mo + Ext mem PCMCIA 2 Mo + Ext 32 bits + Co-pro + Horl + Moniteur couleur + Jeux orig + disks prix : 4 500 Frs. Tél. Paris après 18h : 43.77.83.67.

◆ Vends A1200 + DD 130 Mo interne 3,5 + Moniteur 1960 + 2 enceintes + 10 jeux originaux + 50 disks + joystick. Prix : 6 000 Frs. Le tout ou bien séparément. Tél. : 56.57.77.56.

◆ Vends A1200 + DD 80 Mo + Ecran 1085s + nombreux jeux : 3 500 Frs. Tél. : 39.19.26.67.

## AMIGA 2000

◆ Vends A2000B + Ecran couleur + jeux + 2 joysticks. Tél. Pascal au : 69.34.10.44.

◆ Vends A2000B Workbench 1.3, + 3 Mo RAM, + DD 80 Mo GVP série 2 + Ecran 1083 + Kindwords + Maxiplan + F 15 Strike Eagle (avec manuels) Prix : 3 300 Frs. à débattre. Tél. à Christophe au : (1) 45.94.10.42.

## AMIGA 4000

◆ Vends A4000, 16 Mo, DD 240 Mo, SCSI 2, CD ROM + 10 CD, Moniteur multi sync + imp. jet d'encre + nb softs AGA. Le tout en big tower 7 slots, Zorro III. : 15 500 Frs. Tél. : 30.94.38.82.

◆ Vends A4040, 12 Mo, DD 120 Mo, Picasso 2 Mo, Vidi 24. TV Paint 2.0, Essence I & II + Forge, Vertex : 17 000 Frs. négociable. Tél. Stephan au : 42.36.45.20.

◆ Vends A4040, 10 Mo + DD 120 Mo + DD 400 Mo + Ecran 1960 + Egs spectrum 2 Mo + Digitaliseur Son + lecteur ext + joystick + disk. Prix : 25 000 Frs. Tél. : 84.43.31.29.

## DIVERS

◆ Vends Combo 6 force 040 GVP 33 mHz SCSI2 4 Mo : 7 500 Frs. ou 12 Mo : 10 000 Frs. Avideo 12 : 400 Frs. Floppy md : 800 Frs. Tél. Pascal : 42.29.41.86.

◆ Vends synthé Yamaha DSR 2000 (5 octaves) + câble midi. Prix : 2 000 Frs. Tél. Jean-Michel après 19h : 43.89.71.67.

◆ Vends Communicator II, Demo II, ProPage 4.1, Jeux, Originaux, Prix imbattables ! Tél. : 71.47.33.15.

◆ Vends extension mémoire 4 Mo Blizzard + Lecteur externe avec un hard copieur + Scanner 64 tons de gris + Coprocesseur mathématique : 700 Frs. Tél. Thierry au : 53.95.62.26.

◆ Vends disque dur 420 Mo 3'1/2 pour A1200. Logiciels installés, formaté 25 Mo MsDos : 2 300 Frs. Tél. : 32.39.66.25.

◆ Vends Caméscope 8mm Sony Fx300e. Peut également servir pour digitalisation (objectif macro) : 2 000 Frs. ferme. Tél. René : (1) 60.84.16.14.

◆ Recherche pour A500 Disque dur GVP HD 500 ou GVP A530 turbo équipé avec mémoire 2 Mo mini. Tél. à partir de 19h au : 60.01.48.81.

◆ Vends Achète Echange tous logiciels. Echange rapide et sérieux env 1 timbre + 1 disk liste . Tél. David au : 43.86.64.03.

◆ Vends pour A1200 8 Mo RAM 32 bits dkb 1202 avec horloge et co-pro 68881 : 2 000 Frs. Tél. après 20h : 49.41.08.44.

◆ Vends pour A1200 DD 85 Mo 2'1/2 : 1 000 Frs. à débattre. Tél. après 19h au : 78.84.39.60.

◆ Vends carte GVP Vision 24, digit temps réel e/s yc composite, double genlock numérique anim 3d adaptateur A2000. Prix : 7 400 Frs. Tél. : 73.37.21.75.

◆ Vends imprimante Fargo Primera pro color 600 x 370 DPI + câble Amiga + a4 papier neuf dans son emballage neuf : 6 000 Frs. Tableau graphis + : 800 Frs. (NDLR : ???). Tél : 39.74.20.23.

◆ Vends imprimante CB M 1500 coul TBE : 600 Frs. + imprim TEC GP12 FR compatible PC / Minitel : 600 Frs. Tél. : 26.85.01.78.

◆ Vends pour A600 extension mémoire 1 Mo + Horloge cause double emploi, neuve : 320 Frs. Tél. Victor au : 88.96.90.92.

◆ Vends Blizzard 1220/4 Mo + 882/33 + horloge, garantie 6 mois : 2 200 Frs. + ext. Blizzard 1200 4 Mo externe + horloge + support co-pro 40 mHz : 1 200 Frs. + cd : Video Creator : 200 Frs. Tél. : 88.89.96.04.

◆ Vends carte Retina Zorro 2 + 2 Mo RAM : 2 000 Frs. Opalvision : 2 000 Frs. Digiview Gold et filtre électronique SATV Digigold : 1 000 Frs. Transcodeur MT8 SATV (PAL / SECAM / PAL) : 1 000 Frs. Tél. : (1) 40.46.02.64. (Répondeur)

◆ Vends Avideo 12 : 500 Frs. Floppy HD externe : 750 Frs. Digiview : 350 Frs. DD 420 Mo (A1200 / A4000) : 1 400 Frs. RAM 1Mo 32 Bits : 200 Frs. Flicker : 1 200 Frs. FB 357A : 800 Frs. ADEB : 42.29.41.86.

## RECHERCHE

◆ Cherche contacts avec personnes motivées pour création d'animations sur Lightwave. Tél. Fred au : 41.13.94.61.

◆ Cherche rédacteurs, codeurs, musiciens, graphistes pour m'aider à la création d'un fanzine DEMO. Tél. à Yann au : 75.39.01.91.

◆ Cherche contacts avec personnes connaissant ASM pour apprendre le langage sur A1200, dans le Finistère, si possible. Tél. Yves au : 98.70.47.70.

◆ Achète 'Comprendre et bien exploiter son Amiga (pour wb2.0)' et livre 'Meilleurs logiciels Amiga du DP'. Le Thahn Hai : 55 rue Rambaud, Domaine Clair Bois, 33850 Leognan.

◆ Achète module vidéo (NDLR : FMV) pour CD$^{32}$ : 1 000 Frs. Maxi. Echange CD. Philippe Payrou : 5, Impasse Bellevue, 66320 Vinca.

◆ Achète barrette Simm 4 Mo ou 8 Mo, 70ns, type A4000, faire offre au : 72.71.98.30.

◆ Achète carte PC pour Amiga 1200. Recherche aussi lecteur HD et extension mémoire 32 bits. Contacter Olivier au : 25.03.74.61.

◆ Recherche disquette de simulateur de vol Chuck Yeager's. Ecrire à Chanson T. 4 rue des Orgues, 90150 Cunelières. Tél. : 84.23.39.21.

◆ Je recherche boîtier + DD supérieur à 50 Mo pour A1000. Faire offres après 17h au : 42.05.66.88. demander Christophe.

**AMIGA REVUE et AMIGAMES**

sont des publications de **AmRev**

SARL de Presse au capital de 5 000 F

**Siège Social**
8, rue de Trévise, 75009 Paris
(cette adresse ne reçoit pas le public)

**Rédaction - Administration - Publicité**
23, rue du Faubourg Poissonnière
75009 Paris
Téléphone : (1) **42.46.52.13**
Fax : (1) **42.46.54.24**

Directrice de la Publication
**Rebaïa Mamache**

Directeur Administratif et Financier
**Robert Truchot**
Directrice de la Publicité
**Monica Occhipinti**

Editeur - Directeur de la Rédaction
**Antoine Occhipinti**

Ont collaboré à ce numéro :
**Philippe Bardet, Raphael Bouaziz, Christophe Branche, Christophe Carel, Laurent Christophe, Olivier Debats, Daniel Duffau, Olivier Duval, Abdel Fahem, Dominique Ferreira, Dominique Grégoire, Daniel Grossmann, Fabrice Hautecloque, Arnaud Ladrière, Dominique Lorre, Sébastien Lubrano, Olivier Martinerie, Rachid Ouadah, Christopher Potter, Sébastien Rabaté, Carlos Récatala, Pascal Rimbault, Bertrand Triplet.**

Abonnements et VPC
**MCM**
BP 103, 93160, Noisy le Grand

Mac(ette) : **Grands Fonds**
**Olivier Perrot** (1) 43.72.15.27.

Imprimé en France sur les presses de
**Groupe JL - Roto 61**

Diffusion :
**Messageries Lyonnaises de Presse**

Dépôt Légal à la date de parution

Commission Paritaire : en cours

**Amiga Revue** et **Amigames** ont été très partiellement réalisés sur **Amiga 4000/40** avec les logiciels **ProPage** 4.1, **Excellence!** 3.0, **Final Copy** II, **Art Department Pro** 2.5, **ImageFX** 1.5 et transcodés **Mac** via **Emplant** 4.6.

# AMIGA
REVUE

## ABONNEZ-VOUS !
12 numéros = 315 F

(au lieu de 420 F)

Gagnez 3 exemplaires **gratuits** en recevant 12 numéros pour le prix de 9 ainsi que de nombreux avantages :

- 4 pin's Commodore (collectors !)
- 1 disquette de téléchargement 36 15 Amiga Revue
- 30 minutes de connexion en 36 14
- 12 Petites Annonces gratuites
- quantité d'offres promotionnelles, soit directement issues du Magazine, soit en partenariat avec nos Annonceurs

AR72

## BULLETIN D'ABONNEMENT
(1 an = 12 numéros)

*Nous tenons à prévenir nos abonnés que, malgré nos efforts pour qu'ils soient, ce qui est légitime, servis* ***AVANT*** *la mise en kiosque nationale, il ne nous est malheureusement pas possible de les assurer que tel sera le cas. Nous les prions donc de bien vouloir nous en excuser à l'avance.*

**OUI, JE M'ABONNE À AMIGA REVUE ET JE BÉNÉFICIERAI**

- de TROIS NUMEROS GRATUITS par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés à la gloire de COMMODORE (attention : COLLECTORS !)
- d'une disquette de téléchargement 36 15 Amiga Revue et d'un crédit de 30' en 3614
- d'une PETITE ANNONCE GRATUITE chaque mois, pendant un an
- de promotions spéciales sur certains produits dérivés proposés par le magazine

**France : 315 F Dom-Tom et Etranger : 420 F**

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de AMREV
(pour les Dom-Tom et l'Etranger, mandat obligatoire libellé en Francs Français)

Nom : ................................................ Prénoms : ................................................

Adresse : ................................................................................................

Code Postal : .................... Localité : .................................... Pays : ...............

Bulletin d'Abonnement à expédier, accompagné de votre règlement à :
Amiga Revue, Abonnement, 23, rue du Faubourg Poissonnière, 75009 Paris

## SERVICE DISQUETTES

En parcourant nos pages, vous vous êtes sans doute dit : "*Tiens, cette démo, cet utilitaire, cette image, ça me plairait bien de l'avoir !*". Sachez que, dans la mesure du possible, bien sûr, vous pouvez dorénavant vous procurer, n'importe quand, par notre intermédiaire, cette démo, cet utilitaire, cette image que vous convoitez tant. Pour ce faire vous avez deux possibilités :

- Nous expédier une (ou plusieurs) disquette(s) vierge(s) formatée(s) et une enveloppe auto-adressée, convenablement affranchies, et nous indiquer votre choix (appelez-nous si vous avez un doute quant à la disponibilité !)
- Télécharger les fichiers qui vous intéressent sur notre Serveur Minitel à l'aide du kit de téléchargement (logiciel+câble).

# COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION D'ANCIENS NUMÉROS D'AMIGA REVUE

**Attention ! Du N°1 au N°45, nos stocks sont malheureusement définitivement épuisés.**
**Sont encore disponibles les N°46, N°47, N°48, N°49, N°50, N°53, N°54, N°55 ainsi que :**

- **N° 56 : L'Amiga CD32 - Gare aux virus - ProPage 4.0 - Pro Write 3.3.2 - AVideo YC - M1230 XA**
- **N° 57 :** Home Video Part II - L'Amiga au Salon de la Vidéo et du Son - Real 3D Turbo - Directory Opus
- **N° 58 :** Epuisé !
- **N° 59 :** La Réalité Virtuelle - Amiga CD32 : tous les jeux présents et à venir - A1208 - Brilliance - Deluxe Music II
- **N° 60 :** Bien choisir son imprimante - CD-ROM, CD+G, CD-V... Ce qu'il faut savoir - Les premier titres CD32 - Vidi 12 - KVS-DHD - Overdrive
- **N° 61 :** Tout sur le morphing - Comment choisir son moniteur - Emplant - Picasso II - DataFlyer 400 SX - Midi Patcher - Patchmeister - Overkill - James Pond II - Combat Air Patrol - The Cartoons - Theatre of Death
- **N° 62 :** Les meilleurs jeux de l'année 1993 - Le B A BA de l'Amiga - Les traitements de texte - Les voyages Virtuels - Imprimante Fargo Primera - EGS Spectrum - Disk Expander
- **N° 63 :** 30 idées pour optimiser votre Amiga - Tous les utilitaires indipensables pour programmer votre machine - Scala Multimedia 300 - MediaPoint - A1230 Turbo - C-Tutor
- **N° 64 :** La PAO sur Amiga - ImageFX - MSP 9000 - Blitz Basic - Samplitude - Les Jeux : Black Sect, Pirates Gold, Skidmarks, The Settlers, Captive 2
- **N° 65 :** Imagina 1994 - L'Amiga face à la concurrence - Citizen ABC-24 - Aladdin 4D - Vidi 24 RT - Studio 16 - Clarissa - Les Jeux : Nord & Sud, Winter Olympic, Brian the Lion, Simon the Sorcerer, Second Samuraï
- **N° 66 :** L'Amiga au Palace - Sixième Anniversaire - Le Time Code - Type Smith 2.0 - Art Department Pro 2.5 - QuarterBack Tools DeLuxe - Le premier n° d'AMIGAMES avec : Mr Nutz, Microcosm, Sim Life, Legacy of Sorasil
- N° 67 : Le Chipset AAA - Lightwave - Imagine 3.0 - Caligari 24 - Wordworth 3 - DSS 16 - AMIGAMES N°2 : Darkmere, Ishar III, Sierra Soccer, James Pond III
- N° 68 : Idek 17" - Video Creator - Final Writer - Scanner A4 MiGraph - Montage 24 - AMIGAMES N°3 : Heimdall 2, Banshee, Benefactor, Armour Geddon II, Elf Mania, Impossible Mission 2025
- N° 69 : TapeWorm - Essence et Forge - Vertex - Mandel AGA - Hanna Barbera - AMIGAMES N°4 : Universe, D-Day, Pierre le Chef, King Quest VI, les conversions CD32
- N° 70 : AmiBack Tools - Brilliance 2.0 - Page Stream 3.0a - Dossier : Les CD ROMS pour Amiga - AMIGAMES N°5 : Detroit - Litil Divil - Theme Parc - Kid Chaos - Robinson's Requiem

**Remplissez le Bon de Commande ci-contre en indiquant le (ou les) numéro(s) désiré(s). Le prix est de 25 F par n°, auxquels il faudra ajouter, en tout, 8 F forfaitaires de frais de port, quel que soit le nombre d'exemplaires commandés.**
**En ce qui concerne les Dom-Tom et l'Etranger, le forfait pour les frais de port s'élève à 13 F.**

# LE SHOPPING D'AMIGA REVUE

## LE JOYPAD CD32




Nouveau JoyPad très ergonomique, multifonction qui décuplera les possibilités de la CD32 (fonctionne aussi sur A1200). (Réf ACC2) : **199 F**

## LE FOOTPEDAL

Accélérez, freinez, embrayez au pied dans votre F1 ou pilotez votre hélicoptère ou votre Jet pour que vos simulations deviennent encore plus réelles !
De construction très robuste, le **FOOTPEDAL** est équipé de *micro-switches* professionnels et peut être assigné en position *Joystick* ou bien *Pédale*... (Réf ACC) : **129 F**

**ET N'OUBLIEZ PAS NOS AUTRES ARTICLES !**

- **Kit de Téléchargement** pour vous connecter sur le **3615 Amiga Revue :** Kit complet avec le câble et le logiciel (Réf 5500) : **149 F** ou le Logiciel seul (Réf 5510) : **59 F** ou encore le cable seul (Réf 5520) : **90 F** (version A1200 enfin disponible !).
- **Housse de Luxe** pour protéger efficacement votre machine.
  Housse Clavier A500/600/1200/2000/3000 (Réf 9500) : **85 F**
  Housse Moniteur (Réf 9530) : **125 F**

AR72

## BON DE COMMANDE
(à découper ou à recopier)

Nom : ..........................................................
Prénoms : ....................................................
Adresse : .....................................................
..................................................................
Localité : .....................................................
Code Postal : .......... Signature : ....................

| Article | Réf/N° | Qté | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | **Total** | |

Frais d'envoi : 28 F jusqu'à 350 F d'achat et 36 F au-delà.
Dom-Tom/Etranger : + 20 F (**Prévoir 3 à 4 semaines de délai pour la réception de votre commande.**)

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal (mandat international obligatoire pour les Dom-Tom et l'Etranger) à l'ordre d'**AMREV**.

**Amiga Revue, Service VPC**
**23, rue du Faubourg Poissonnière, 75009 Paris**

## BELGIQUE

**I-Média**
7 Carré Peeters
1180 Bruxelles
(0) 2.376.14.38

## ETATS-UNIS

**Amiga World**
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

**ASDG**
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

**Creative Focus**
Box 850
Chenango Bridge, NY 13745
607/648-4082

**Expansion Systems**
44862 Osgood Rd.
Freemont, CA 94539
510/656-2890

**Fred Fish**
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

**Great Valley Products, Inc. (GVP)**
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

**INOVAtronics**
8499 Greenville Ave.,
Suite 209B
Dallas, TX 75231
214/340-4991

**MicroBotics**
1251 American Pkwy.
Richardson, TX 75081
214/437-5330

**NewTek**
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

**Realsoft**
601 North Orlando Ave.,
Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

**Soft-Logik Publishing**
11131 South Towne Sq., Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

**Utilities Unlimited, Inc.**
1641 McCulloch Blvd.,
Suite #25-124
Lake Havasu City, AZ 86403
602/680-9004

## FRANCE

**4 Saisons Télévision**
31 bis, Rue des Longs Prés
92514 Boulogne Cedex
(1) 49.10.94.94

**AMIE**
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.20

**Amiga Concept**
47-49, Boulevard Jean Jaurès
78800 Houilles
(1) 39.15.72.55

**Amiga News**
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

**Archos**
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

**ArtioDactyl France**
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

**Auvicom**
5, rue du Professeur Leriche
57044 Metz
(16) 87.31.83.18

**Avancée**
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.00.50

**Axe Informatique**
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

**BAB Micro Center**
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

**Bélier Production**
18, Rue Fénelon
24200 Sarlat
(16) 53.59.34.70

**Cash & Carry Micro**
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 47.12.10.91

**CIS**
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

**Cuda Informatique**
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

**EDI**
BP 282 75625 Paris Cedex 13
(16) 45.89.32.00

**EVS Informatique**
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

**FBI**
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

**Les Films du Genièvre**
Belcastel - 46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

**Floppy International**
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

**France Festival Distribution**
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Lès-Martigues
(16) 93.14.16.65

**Free Distribution Software**
82, Rue de Sailly BP 134
59453 Lys Lez Lannoy Cedex
(16) 20.02.06.63

**Gélain Informatique**
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

**HUGOT**
106, Rue de Montreuil
75011 Paris
(1) 43.79.55.55.

**IFA**
508, R N, 59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

**Image'In**
20, Rue du Grand Four
13300 Salon de Provence
(16) 90.56.67.08

**Infologs**
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

**Interceptor**
13, Avenue Jean Jaurès
73000 Chambéry
(16) 79.62.96.48

**Intersigne**
116, Boulevard Peireire
75017 Paris
(1) 42.27.45.28

**Jessico**
BP 693, 06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

**Komelec**
4, Rue Yves Toudic
75010 Paris
(1) 42.08.54.07

**Maximages-SC/Brice Grégory**
BP 56, 69480 Anse

**Maxsys**
20, Rue de l'Hôtel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

**ORN**
153, Rue de l'Université
75007 Paris
(1) 45.56.19.23

**Phase**
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

**Phoenix DP**
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

**Pixelite**
15, Rue du Général Gouraud
54000 Nancy
(16) 83.28.86.70

**Power Informatique**
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

**SERELE**
22, RouteNationale 190
78440 Issou
(1) 30.42.77.77

**Servico Informatique**
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

**Silicone DP**
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

**Softissimo**
9, Rue Scribe
75009 Paris
(1) 43.12.85.00

**Someware**
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

**Storm Media Production**
15, Rue Clavel
75019 Paris
(1) 42.06.79.79.

**Tecsoft Images**
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

**The Commodexplorer**
Corsaire Production
C 19, la Rocade
91160 Longjumeau
(1) 69.09.55.04

**Vidéo Editions Multimédia**
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.96.54

**Vitepro**
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

**VSPFE**
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

## GRANDE BRETAGNE

**Acid Software Europe Limited**
37 Camden Square
Camden Town
London NW1 9XA
71 482 4066

**Amiga Computing**
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

**Amiga Format/Amiga Shopper**
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

**Commodore Business Machines UK**
Commodore House
The Switchback
Gardner Road
Maidenhead, Berks
SL6 7XA

**CU Amiga**
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

**Digita International Limited**
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

**Europress Software**
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

**Rombo Products**
Baird Road
Livingstone
Scotland EH54 7AZ
0506 414631

**SoftWood Products Europe**
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

Etc... etc... etc...

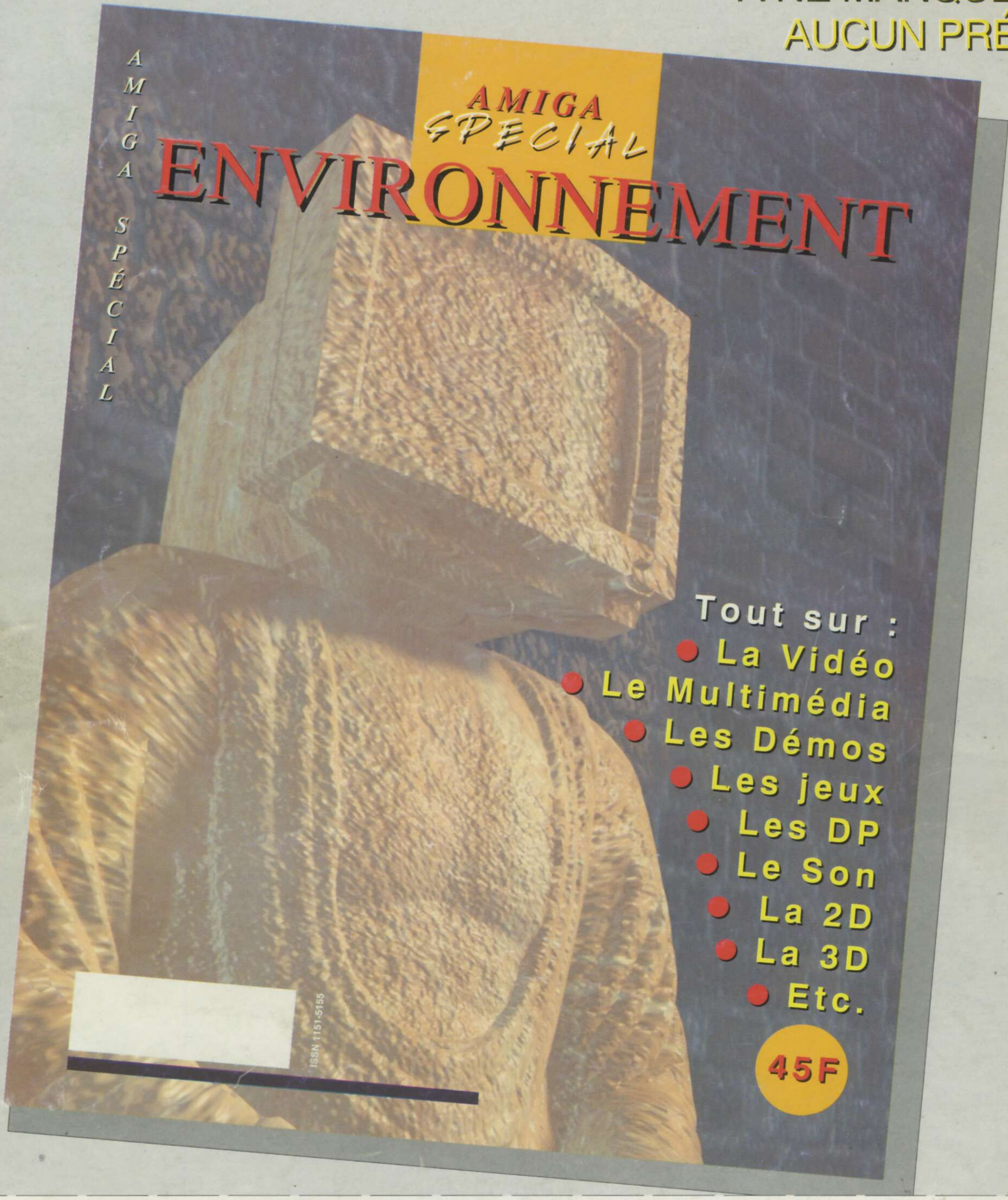
... et, à tout hasard :
C.E.I.
5555 West Flagler Street
Miami, FL 33134
USA

**Coucou !**

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur ? Vous venez de déménager ? N'hésitez surtout pas une seconde à nous écrire à l'adresse suivante :

**Amiga Revue**
**Le Bottin**
**23, rue du Faubourg**
**Poissonnière**
**75009 Paris**

## L'ÉVÉNEMENT DE LA RENTRÉE À NE MANQUER SOUS AUCUN PRÉTEXTE !




**BON DE COMMANDE** *(à découper, à recopier ou à photocopier, bref, à dupliquer)*

***Oui, je commande Amiga Spécial Environnement.***

En utilisant ce bon de commande, je bénéficie du prix avantageux de 40 F (au lieu de 45 F en kiosque).

Et en plus, je ne paie pas de frais de port !

**Nom** .................................................... **Prénom** ....................................................

**Adresse** ....................................................................................................

**Code Postal** ........................ **Ville** ........................................ **Pays** ........................

Règlement à la commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'**AmRev**.

Bon de commande à expédier à AmRev, 23, rue du Faubourg Poissonnière, 75009 Paris